スーパーファミコン®

SHVC-ABZJ-JPN

SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

取扱説明書

3D Ballz
3次元格闘ボールズ

MEDIA RINGS CORPORATION

Ballz 3D
3次元格闘ボールズ

超未来型3Dバトル
いま、始まろうと

Story——ストーリー——

西暦30XX年——

万能神ジェスターあらわる！

突然、異次元より舞い降りた万能神ジェスターは、地球上のすべての生命体に向けてこう言い放った。

「もし、この世界に私を倒すことのできる者がいたなら、その者の願いをひとつだけ叶えてやろう」

それはまさに“悪魔のささやき”であった。

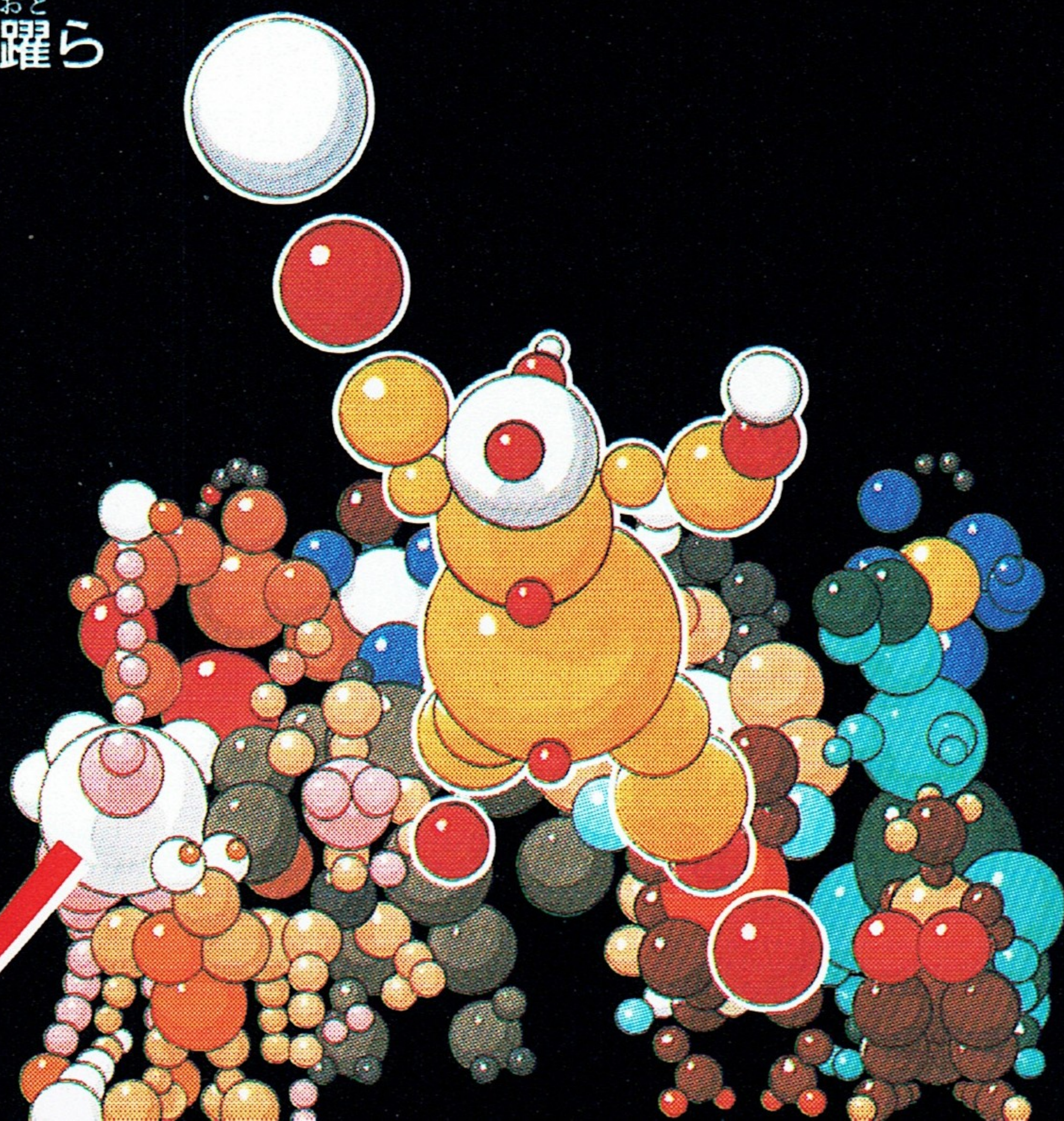
この言葉を聞きつけてやってきた８人の戦士たち。大いなる夢からささやかな願いまで、それぞれに希望を胸に抱いた彼らは、いずれ劣らぬ、勇敢でイカレた奴ばかりである。

そして、異次元への扉は開かれた！

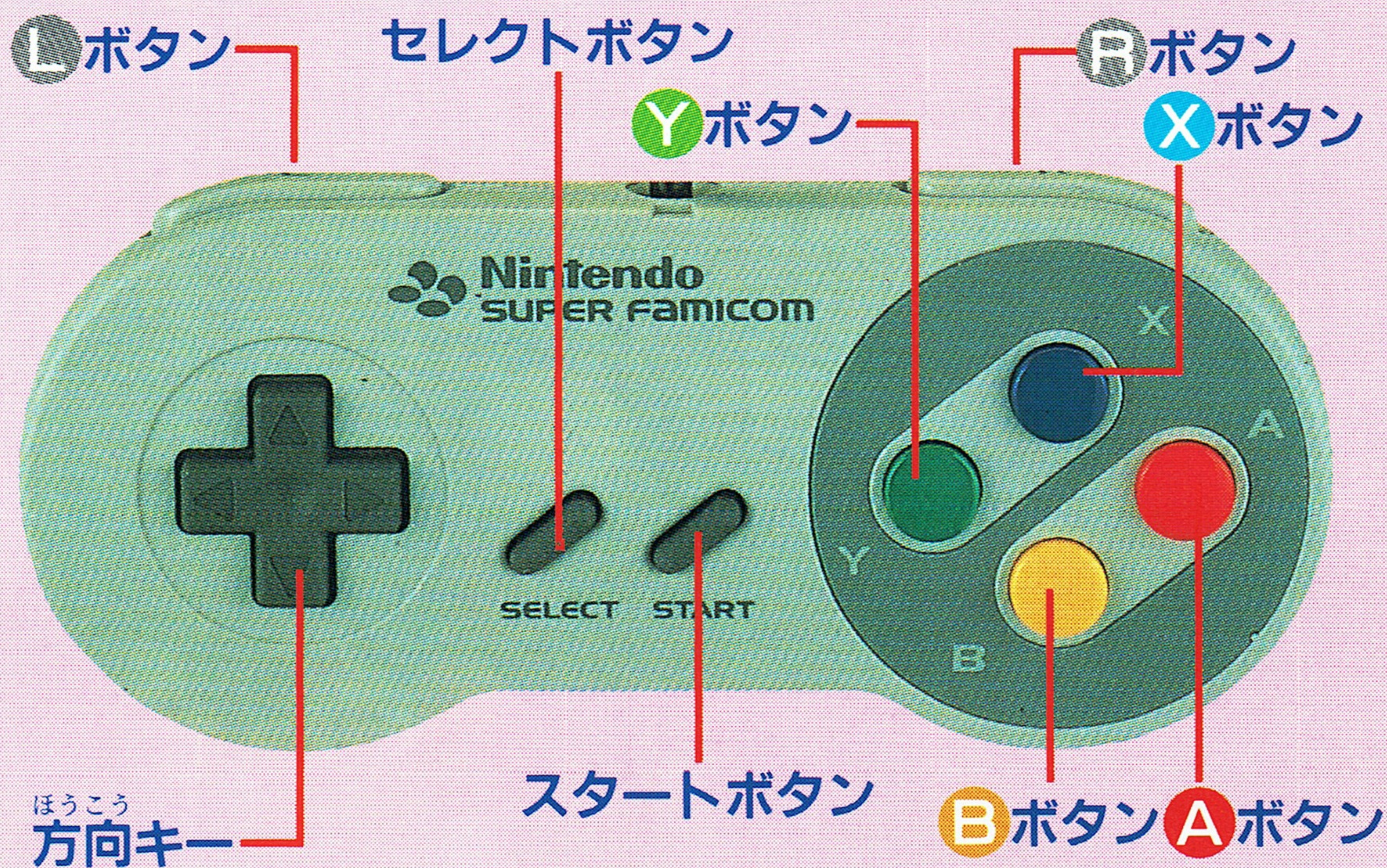
これから熱いバトルを繰り広げる舞台となるのは、異次元空間ジェスター・アリーナに用意された摩訶不思議フィールド。そこに立つ者は、身体が球の集合体に変化してしまうというのだ。しかも球と化した肉体は、自分の意志により伸縮や集散を自在に行なえるという。

新たな力を得た８人の戦士たちは、まだ誰も体験したことのない戦いの時を前に、それぞれに胸を躍らせていた。

が、

している！

Game Start ——ゲーム・スタート——

❶タイトル画面が表示されたら、ゲームモードを方向キーの上下で選び、STARTボタンを押します。（オープニングはいずれかのボタンを押すことでスキップできます）

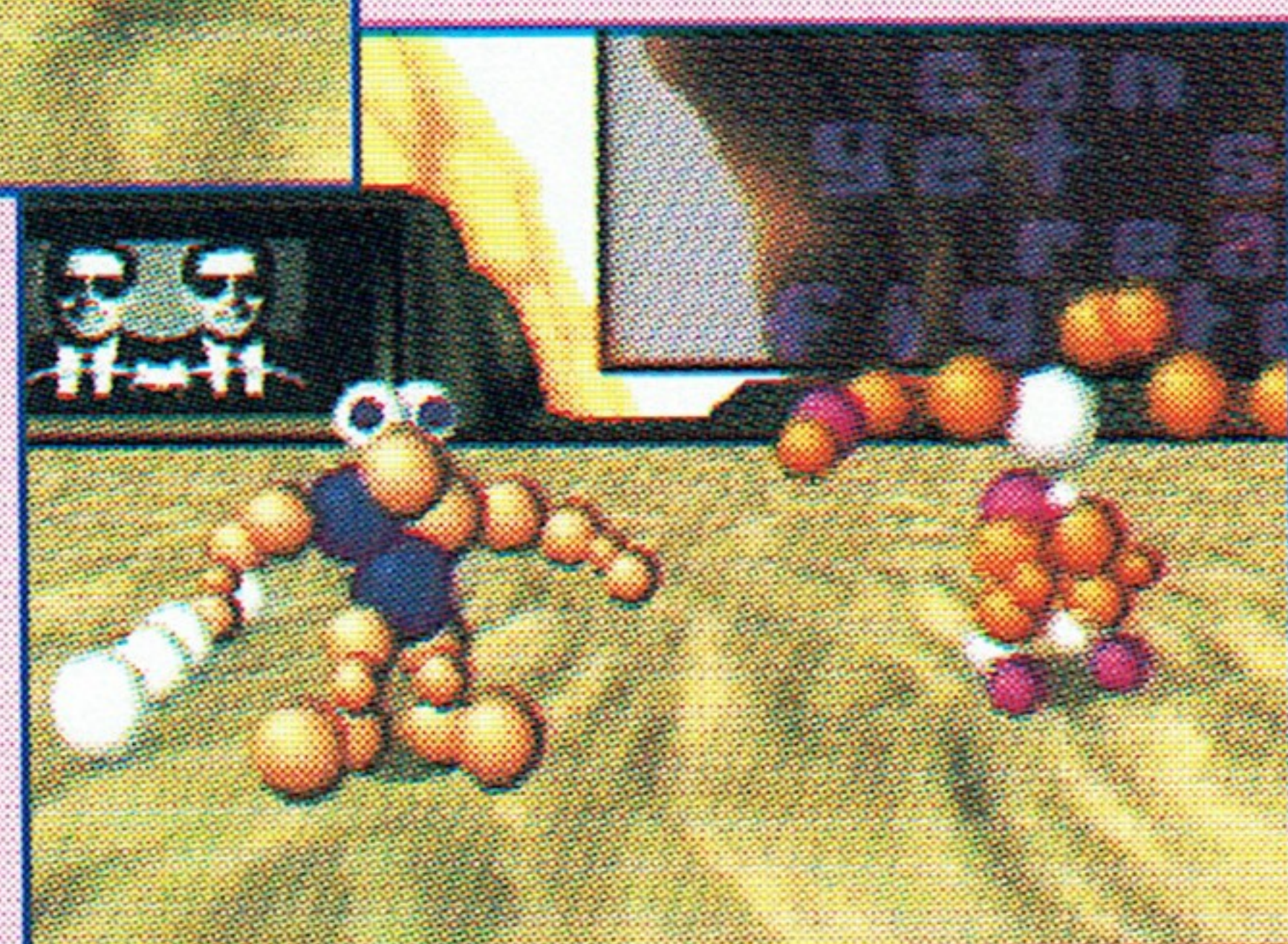
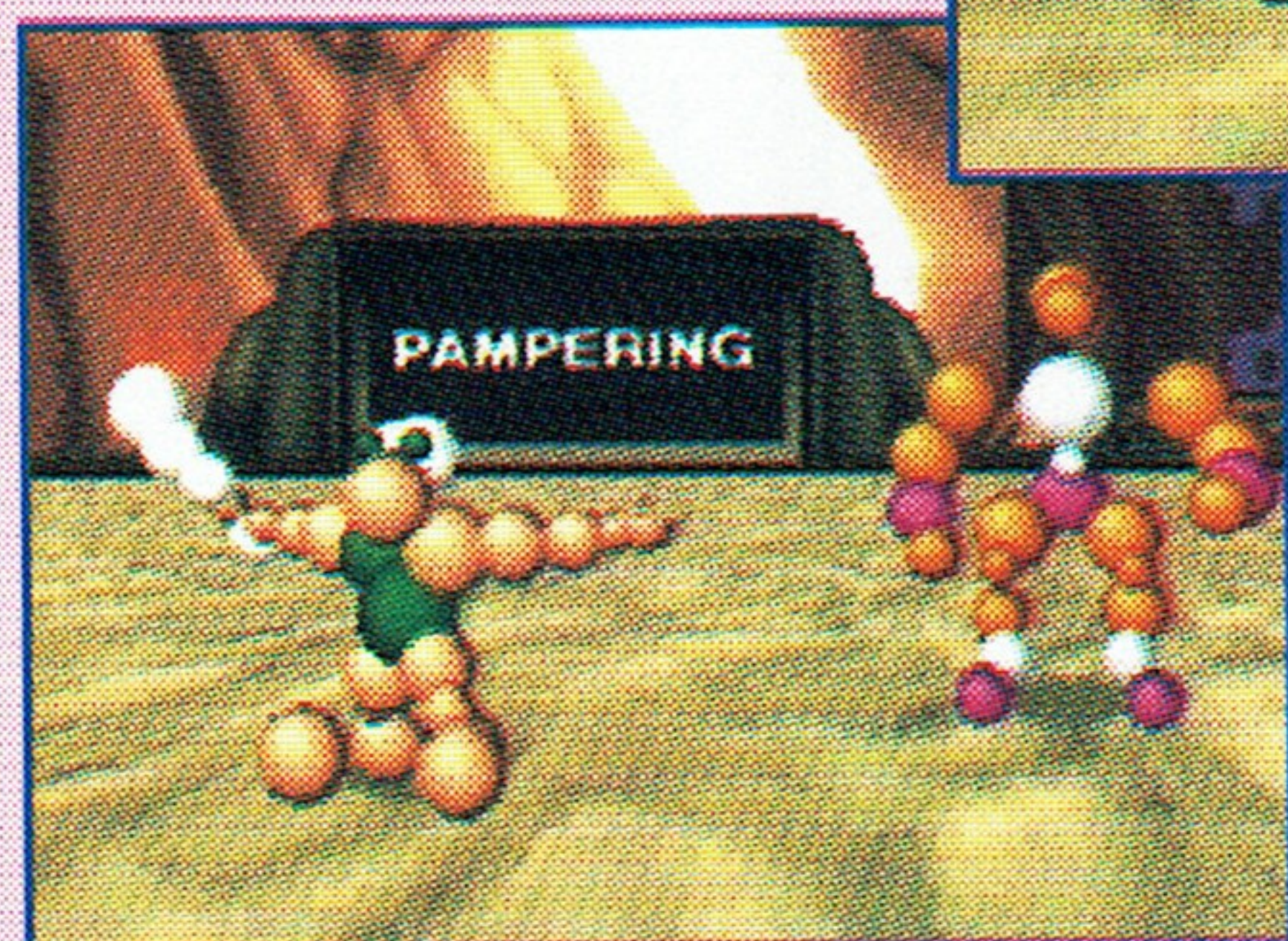
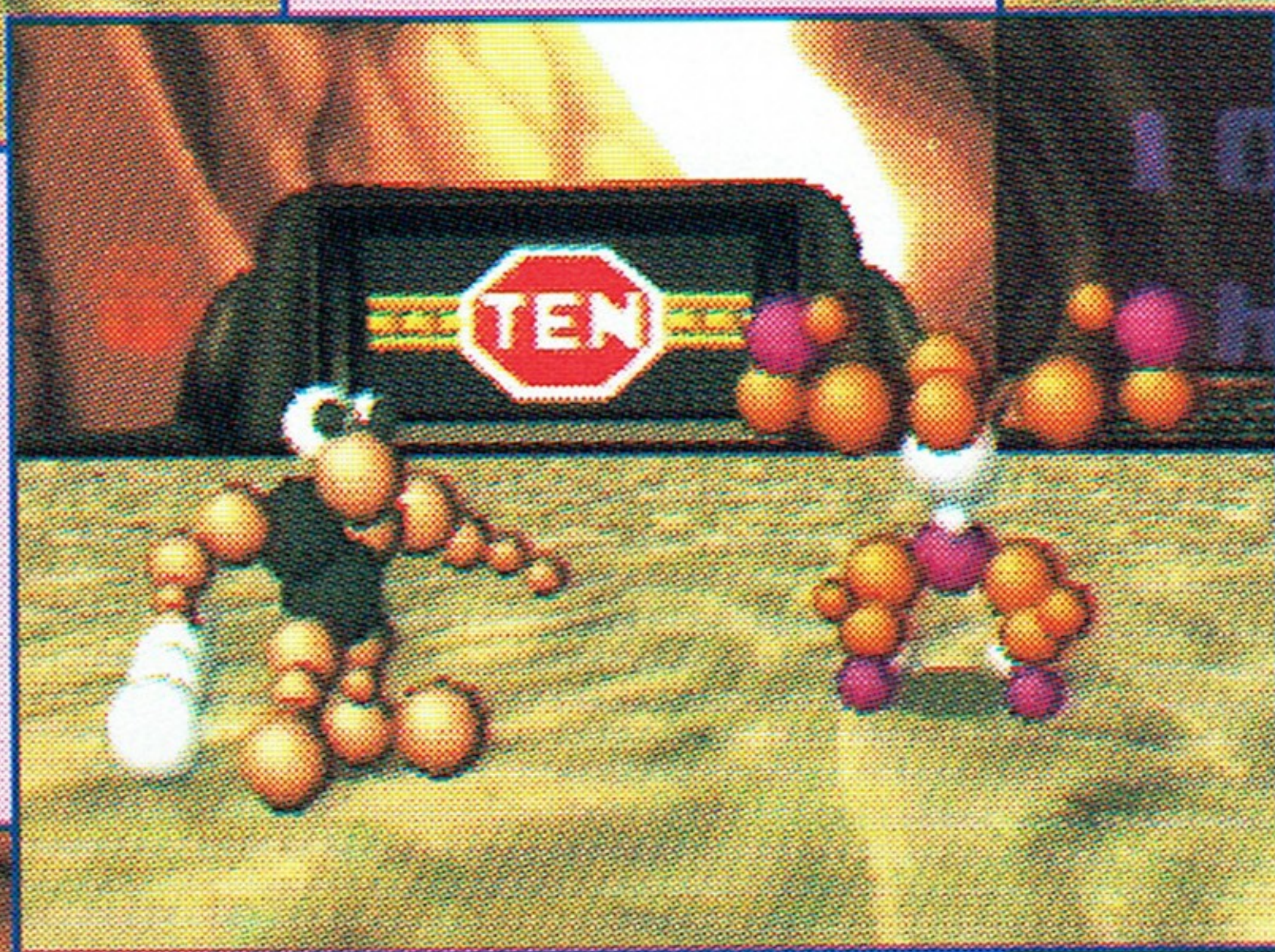
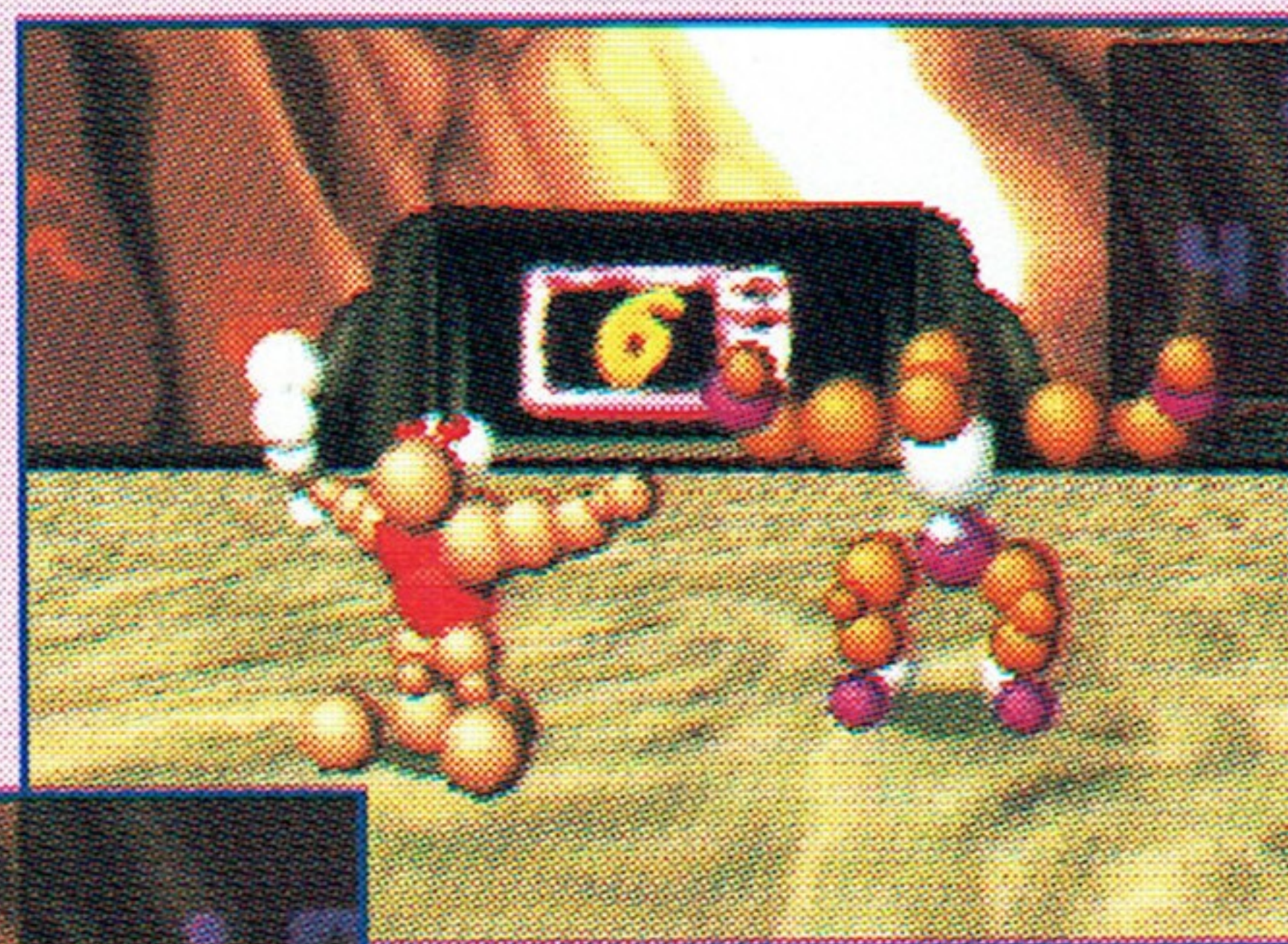
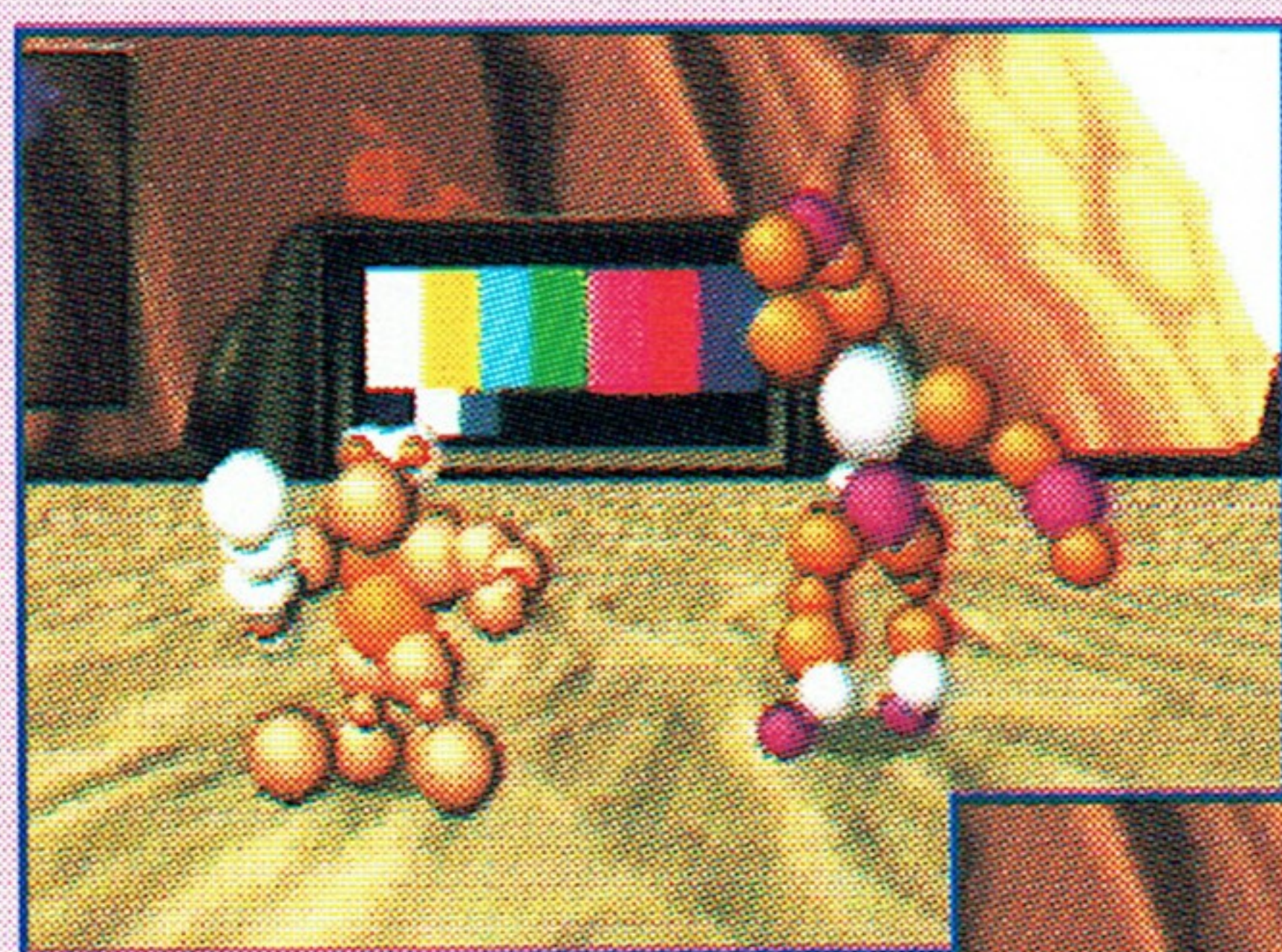
Lボタン
セレクトボタン
Rボタン
Yボタン
Xボタン
方向キー
スタートボタン
Bボタン
Aボタン

❷自分がプレイするキャラクターを選びます。方向キーの左右、もしくはSELECTボタン、Ⓛ・Ⓡボタンを押すたびに、8人の戦士たちが次々と表示されますので、好きなキャラクターを選び、STARTボタンで決定してください。
<1PLAYER FREE PLAY>モードを選択している場合には、対戦相手も同様の手順で選ぶことができます。
また<2PLAYERS>モードを選択している場合、プレイヤー1、プレイヤー2は、同時にキャラクターが選択できます。

❸対戦相手が決定すると、バトルがスタートします。
＊<1PLAYER>モードの場合、コンピュータが自動的に対戦相手を決定します。

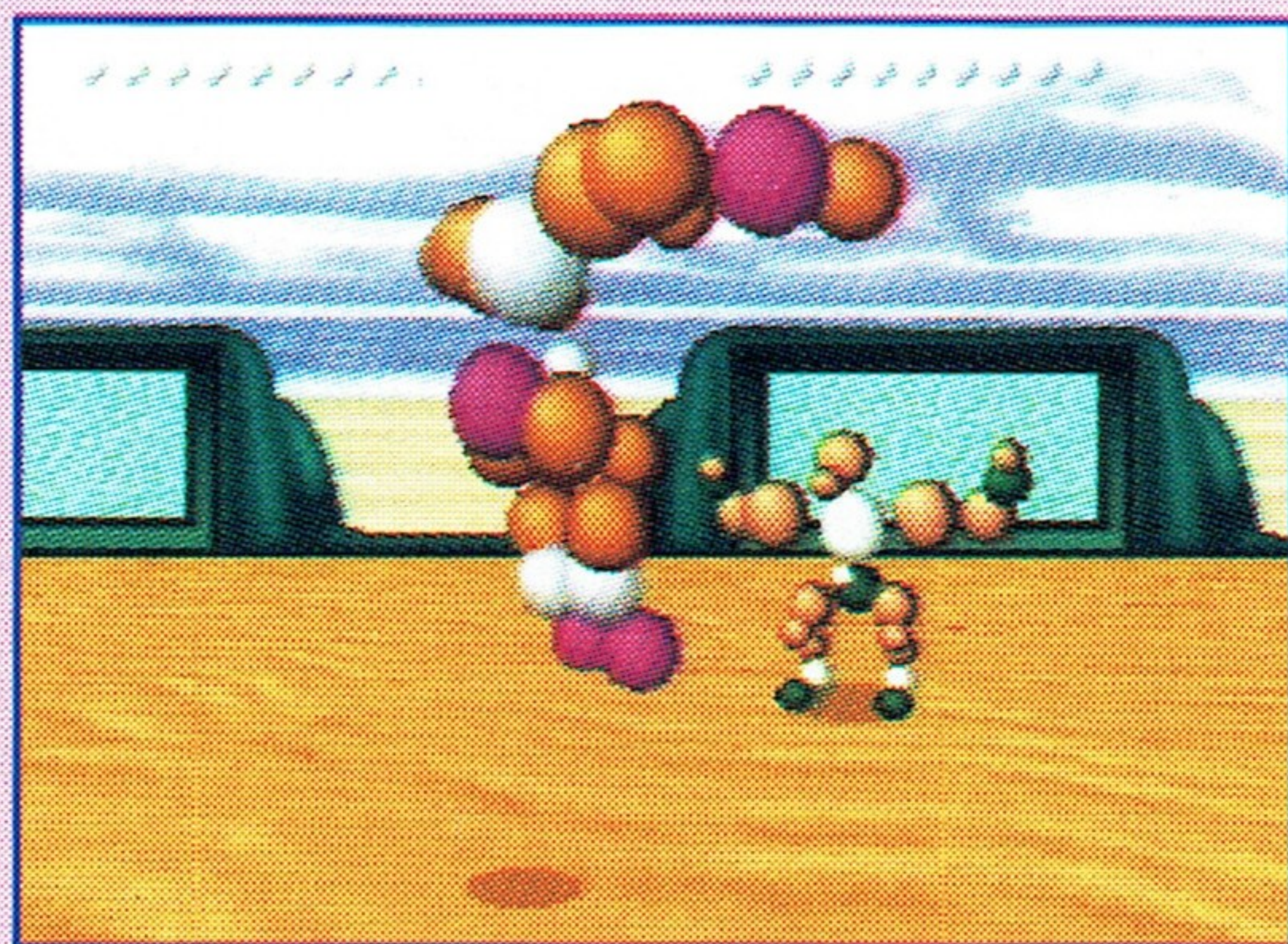
■ゲームモードについて

<1PLAYER>

一人プレイ専用のトーナメント戦モードです。
勝ち抜いていくごとにレベルアップし、身体の色も無色→赤→緑→青→黒と順に変化します。これがベルトカラー・システムです。ベルトカラーは柔道の黒帯と同様、強さの象徴です。
13人勝ち抜くと優勝です。その先に何が待っているか…。それは自分自身で確かめてください。

<1PLAYER>の場合のみ、コンティニューができます。コンティニュー回数は難易度によって変わり、「EASY」モードで5回、「MEDIUM」モードなら2回。ただし、「HARD」モードにコンティニューはありません。回数は勝ち進んでいくごとに自動的に増えていきます。

<1PLAYER FREE PLAY>

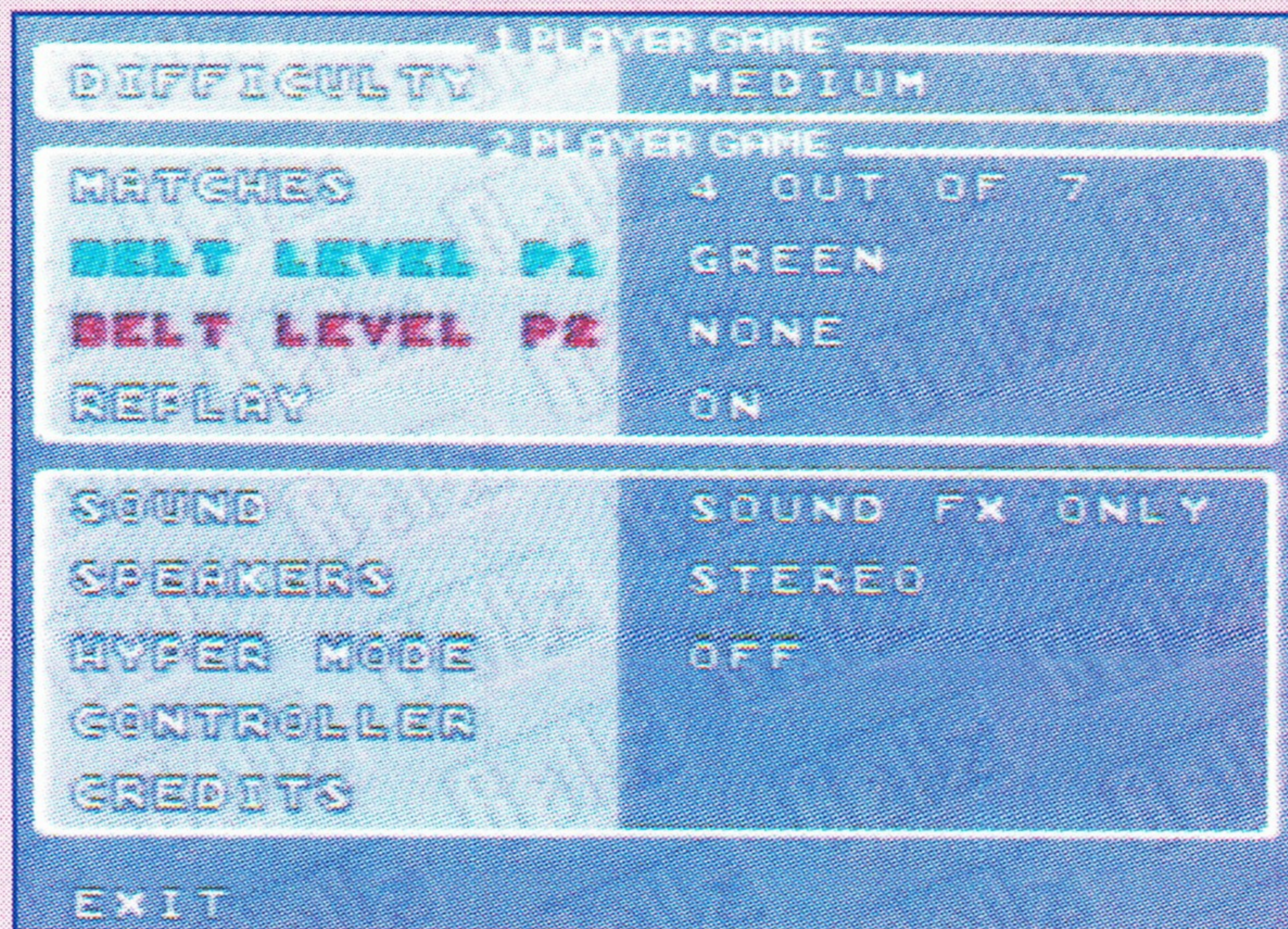
一人プレイ専用の1回戦モードです。自分のキャラクターはもちろん、対戦相手も選ぶことができます。自分と同じキャラクターを選んで対戦することも可能です。
＊同キャラを選んだ場合、身体の色で自分と相手を区別します。

<1PLAYER>か<1PLAYER FREE PLAY>をプレイ中、プレイヤー2のパッドのSTARTボタンを押すと、<2PLAYERS>モードに切り替わります。ただしゲームは、キャラクター選択からやり直しとなります。

<2PLAYERS>

二人プレイ専用の対戦モードです。プレイヤー1、2ともに自由にキャラクターが選択でき、同キャラ対決も可能です。

<2PLAYERS>の場合のみ、バトルの最終戦のリプレイを見ることができます。またこの時、バトルに勝った方のプレイヤーは、視点の変更やズームイン、ズームアウトなどを自由に行なうことができます。詳しい操作方法は、P15を参照してください。

Options ―オプション―

タイトル画面で<OPTIONS>を選択し、STARTボタンで決定すると、ゲームの基本設定を変更することができます。
方向キーの上下、もしくはSELECTボタンで変更したい項目にカーソルを移動、方向キーの左右、もしくはⓁ・Ⓡボタンで設定を変更します。

●DIFFICULTY

難易度の設定です。「MEDIUM（普通）」「HARD（難しい）」「EASY（易しい）」の3種類の難易度が設定できます。

●MATCHES

対戦数の設定です。「2 OUT OF 3」ならば、3回勝負で先に2回勝った方が勝者となります。最高21回勝負まで設定できます。

●BALT LEVEL P1

プレイヤー1のベルトカラーの変更です。カラーが「NONE（無色）」→「RED（赤）」→「GREEN（緑）」→「BULE（青）」→「BLACK（黒）」と順に変わります。

●BALT LEVEL P2

プレイヤー2のレベル設定です。詳細はプレイヤー1と同様です。

●REPLAY

リプレイモードのON／OFFを設定します。

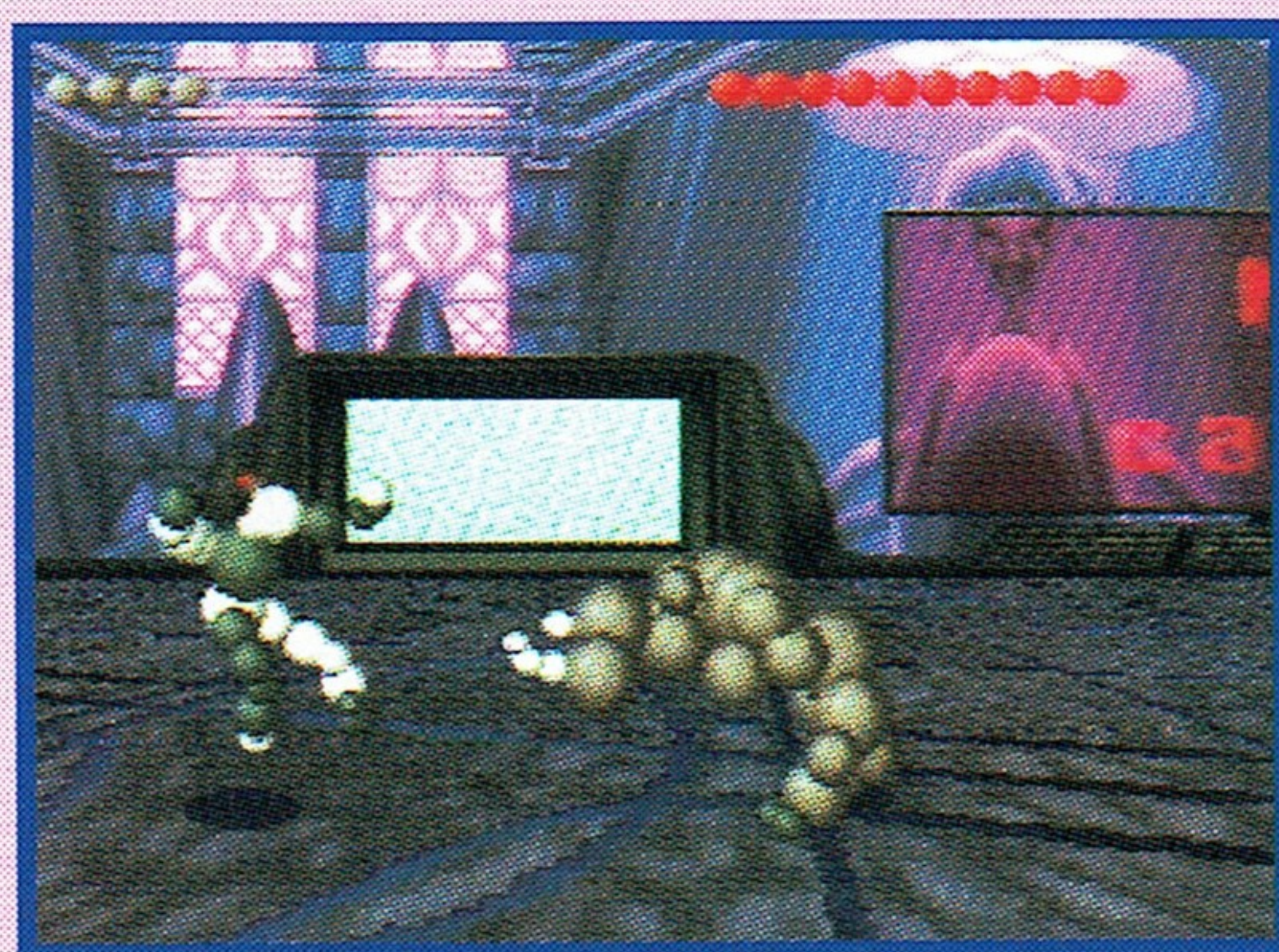
●SOUND

BGMの設定です。「MUSIC&FX（音楽と効果音）」「SILENT（BGMなし）」「MUSIC ONLY（音楽のみ）」「SOUND FX ONLY（効果音のみ）」がそれぞれ設定できます。なお、SOUND設定を変更すると、ゲーム開始までは無音状態になります。

●SPEAKERS

「STEREO」「MONO」のどちらかを設定します。

●HYPER MODE

ハイパーモードのON／OFFを設定します。ハイパーモードをONにするとキャラクターの動きが速くなります。

●CONTROLLER

コントローラーの基本操作設定を変更することができます。Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨ、STARTボタンのいずれかを押すとコンフィグ画面に切り替わりますので、方向キー、もしくはⓁ、Ⓡ、SELECTボタンで3つのパターンの中から操作設定を選びます。

CONTROLLER

	PLAYER 1	PLAYER 2
Y	JUMP	PUNCH
B	JUMP	KICK
A	PUNCH	JUMP
X	KICK	JUMP
LEFT	PUNCH	PUNCH
RIGHT	KICK	KICK

●CREDITS

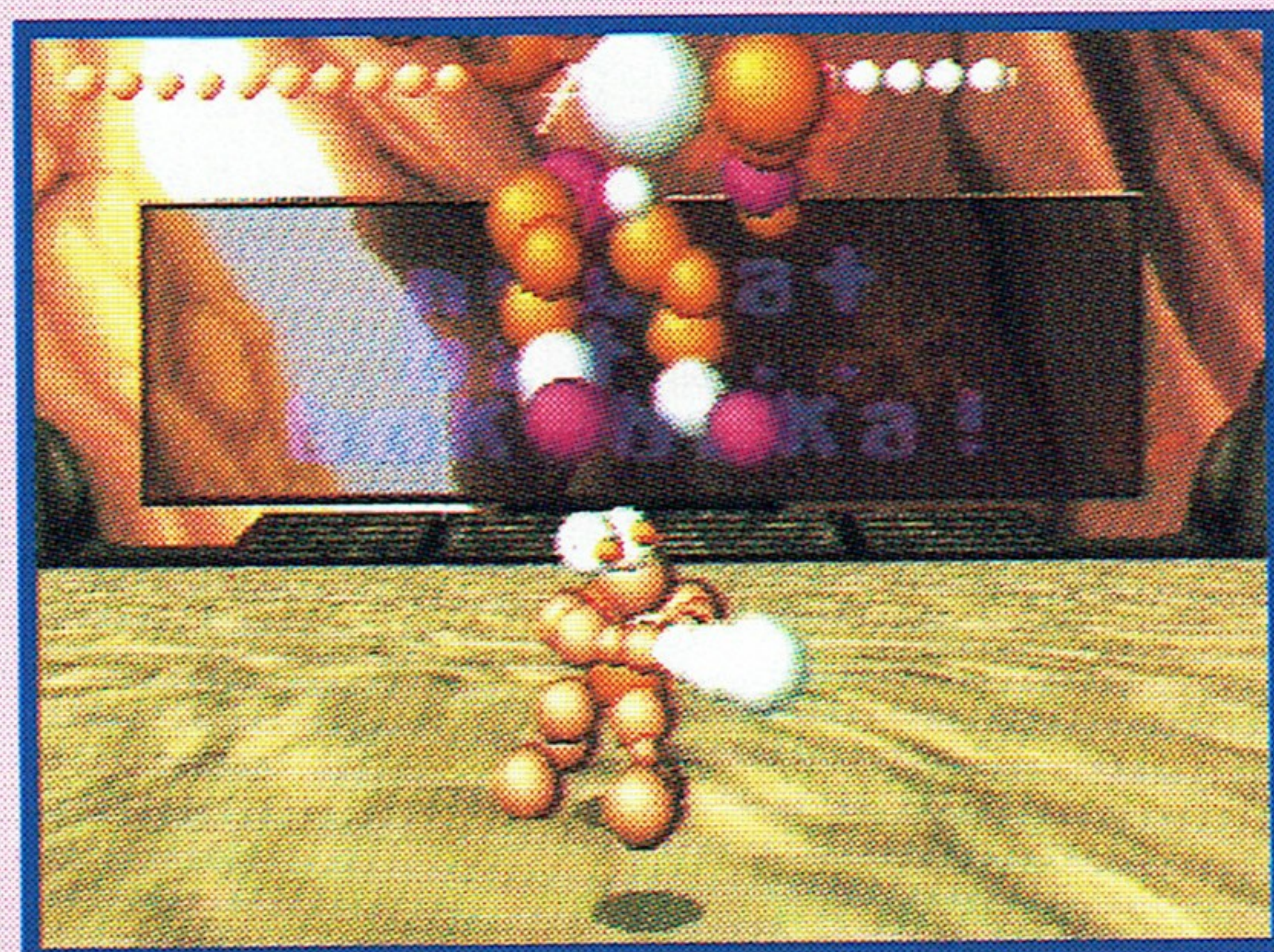
Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨ、STARTボタンのいずれかを押すと、制作スタッフのクレジットが表示されます。

●EXIT

すべての設定が終了したら、「EXIT」にカーソルを合わせてⒶ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨ、STARTボタンのいずれかを押します。

ライフゲージ　残り時間

97

this one isn't over just yet. fight!

●ライフゲージ：

先に表示がなくなった方が負けです。

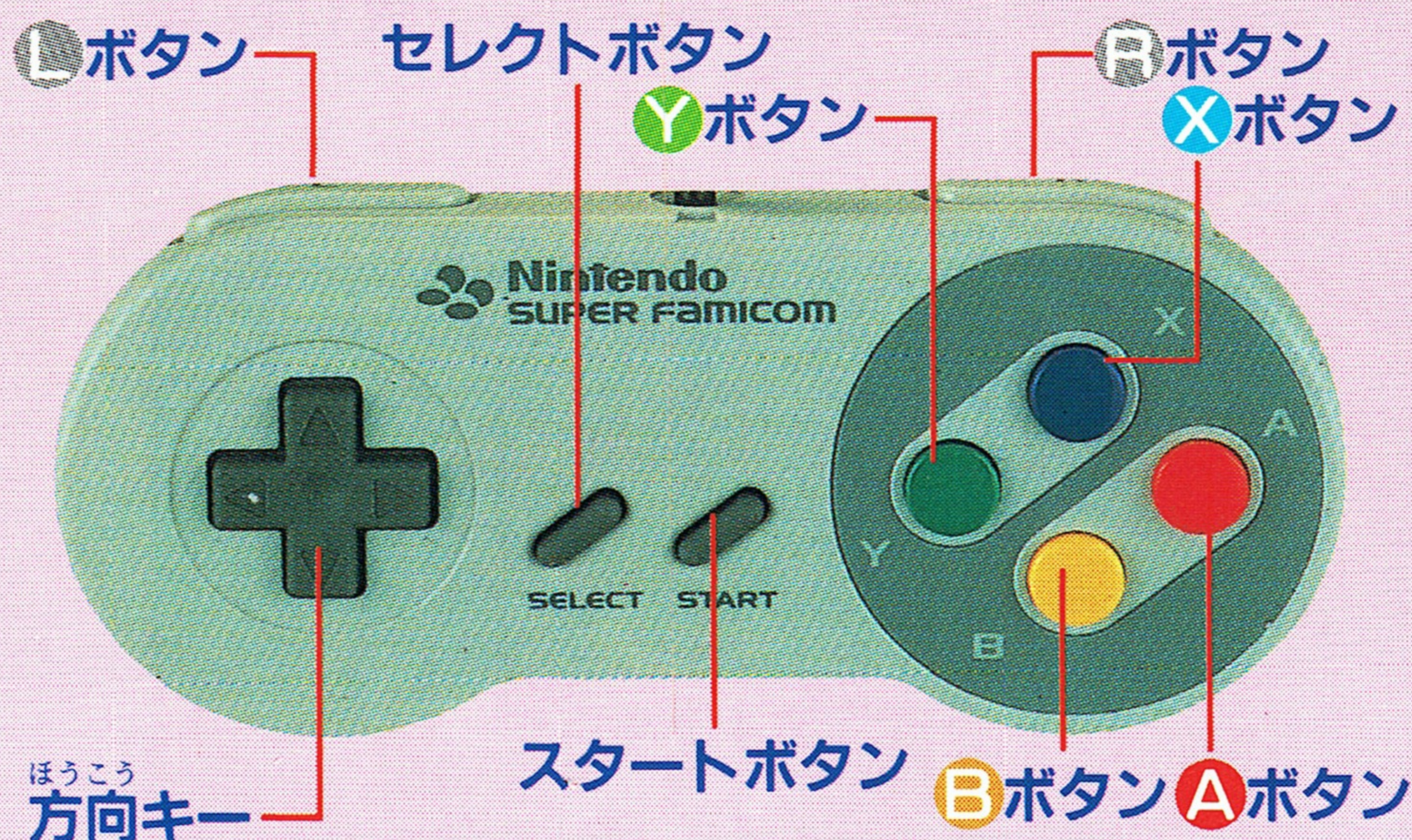
●残り時間：

99からどんどんカウントダウンされていきます。残り時間が0になると両者のライフゲージが自動的に減りはじめ、先にライフゲージの表示がなくなった方が負けとなります。(両者同時の場合は引き分けです）ステージによっては時間表示のない、時間無制限勝負の場合もあります。

※大きなダメージを受けると、一定時間、身体の球体パーツの一部が見えなくなることがありますが、しばらくすると元に戻ります。

Operation ──オペレーション──

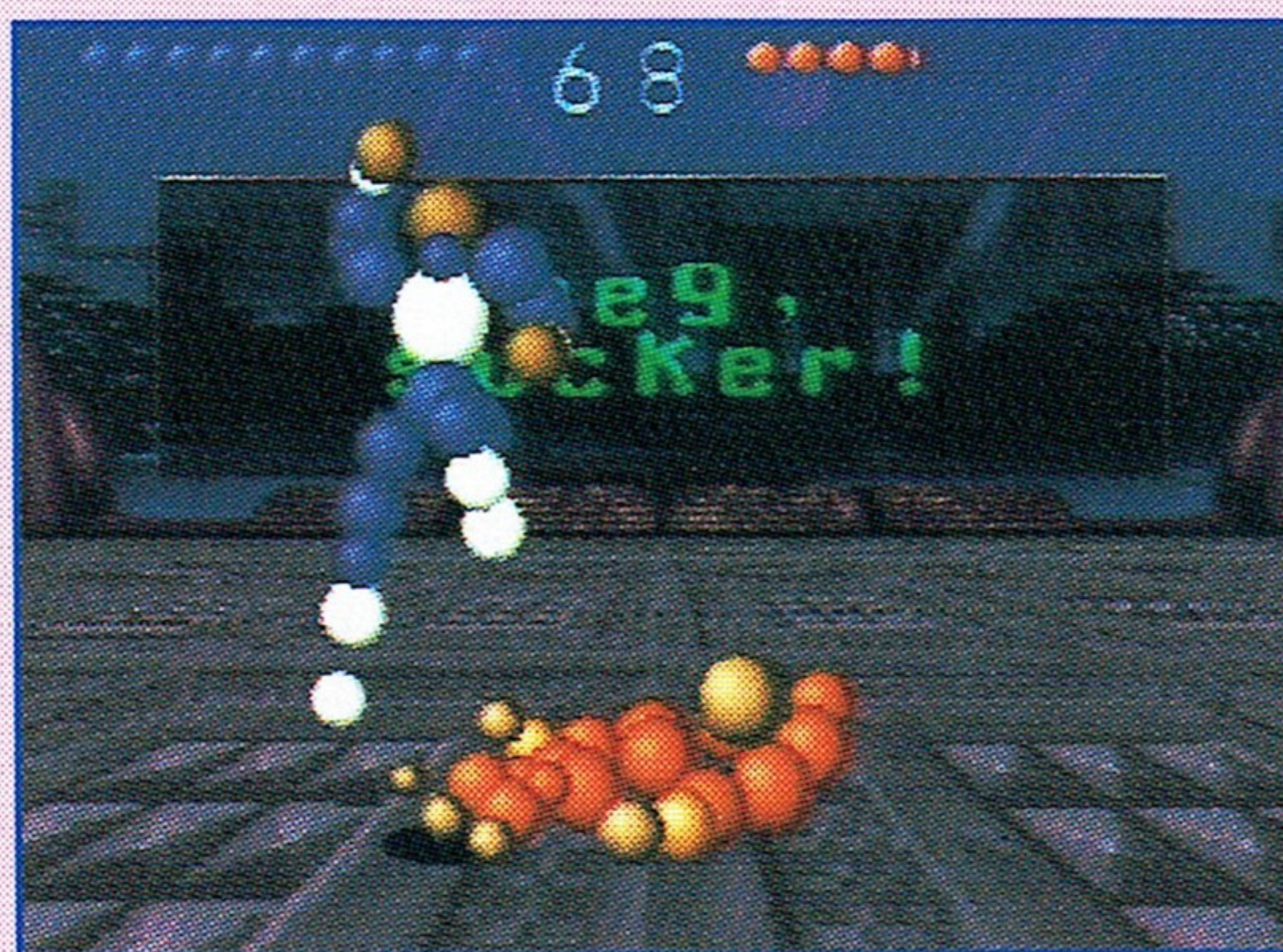
Lボタン　セレクトボタン　Yボタン　Rボタン　Xボタン

方向キー　スタートボタン　Bボタン　Aボタン

●基本格闘操作

	初期設定	コンフィグ1	コンフィグ2
Aボタン	ジャンプ	ジャンプ	パンチ
Bボタン	キック	ジャンプ	ジャンプ
Xボタン	ジャンプ	パンチ	キック
Yボタン	パンチ	キック	ジャンプ
Lボタン	パンチ	キック	パンチ
Rボタン	キック	パンチ	キック
方向キー	⇧=上　⇩=下　⇨=右　⇦=左		
START	ポーズ、(対戦終了時は)次へ進む		
SELECT	使用しない		

基本格闘操作の設定は、オプション画面上で「コンフィグ1」「コンフィグ2」と変更することができます。設定変更の手順については、P10−11の<OPTIONS>の「CONTROLLER」を参照してください。

●各キャラクター共通格闘操作

技	操　作　方　法
空中パンチ	J−P
ローパンチ	⇩＋P
つかみ合い	（接近時に）Pを連打
側転	（ダウン時に）⇧＋Pまたは⇩＋P
空中キック	J−K
ローキック	⇩＋K
投げ	（接近時に）K
クラウチングブロック	⇩＋◀
ハイブロック	⇧＋◀
待避ブロック	◀
挑発	P＋K＋J
トドメ技	（敵の残りライフが2.5以下の時に）⇧−⇧
回復	（自分の残りライフが2.5以下の時に）⇩を連打

−：順番に入力

＋：同時に入力

▶：相手の方向に向かって方向キーを押す

◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す

P：パンチボタン

K：キックボタン

J：ジャンプボタン

●変身操作

変身後のキャラ	操作方法	変身後のキャラ	操作方法
ボカボカ	⇦－⇦－P+J	ゴーリキ	⇦－⇨－P+J
ブーマー	⇨－⇦－P+J	ゴロー	⇧－⇨－P+J
ダンク	⇩－⇦－P+J	ミューミュー	⇧－⇦－P+J
ターボ	⇨－⇨－P+J	クラッシャー	⇩－⇨－P+J

バトルの途中で上の操作をすると、各キャラクターに変身することができます。
※最初にプレイしていたキャラクターに戻る場合も、上の変身操作を行ないます。

●リプレイ操作

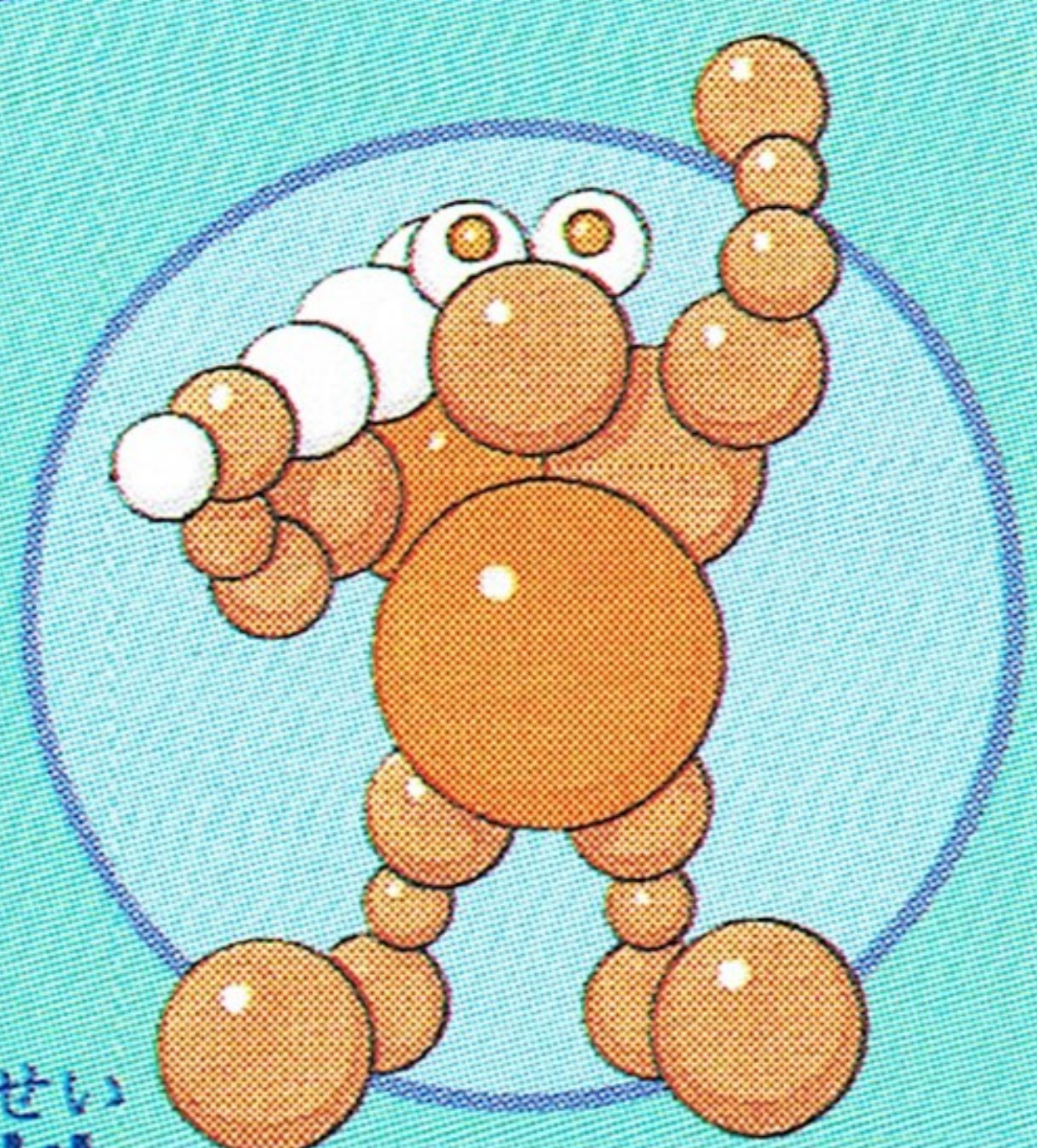
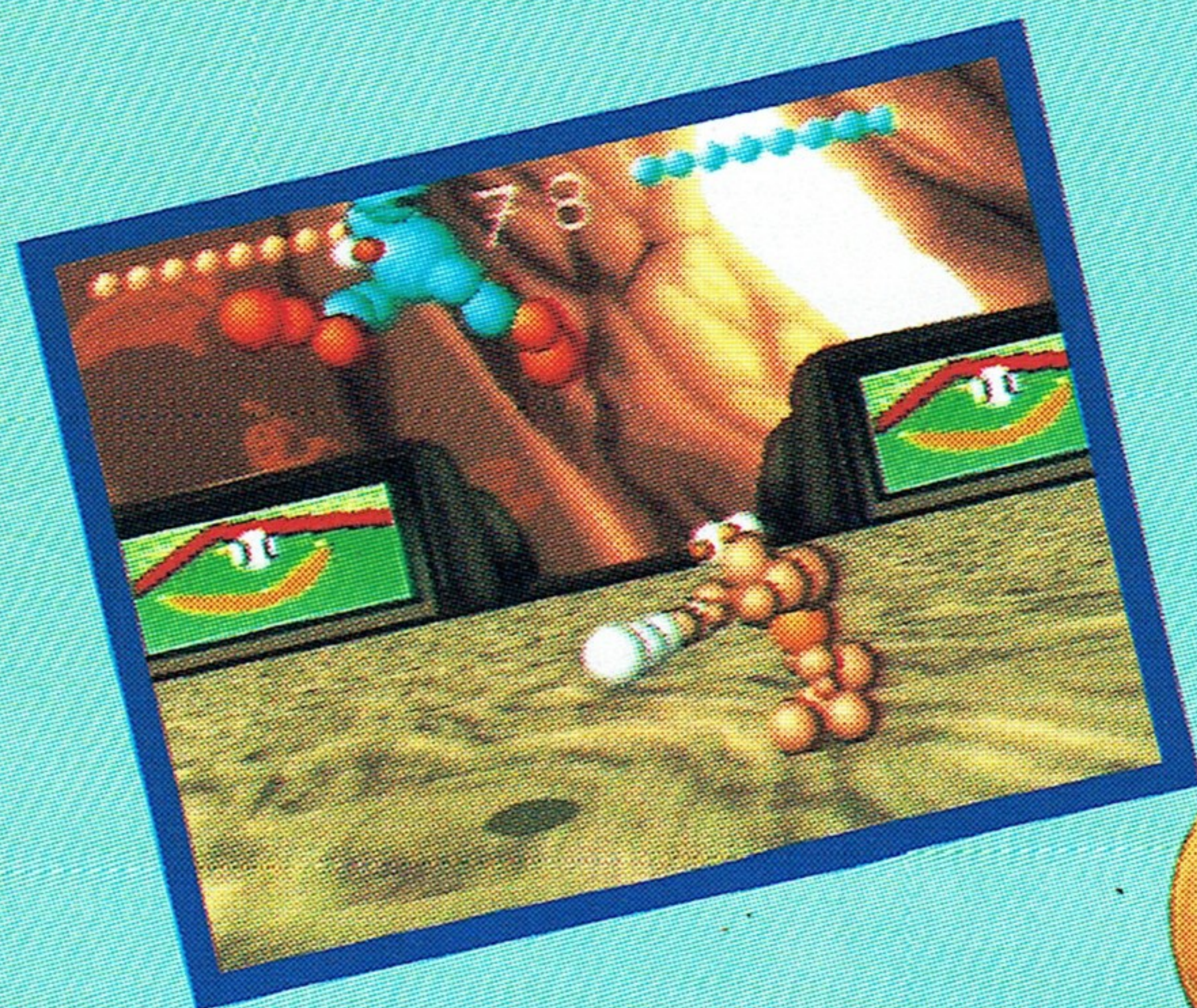
	リプレイ操作
Ⓐボタン	停止・押し続けるとコマ送り・再度押すと通常のリプレイに戻る
Ⓑボタン	ズームアウト
Ⓧボタン	使用しない
Ⓨボタン	ズームイン
Ⓛ・Ⓡボタン	左右の視点切り替え
方向キー	視点の変更（上下左右）
START	リプレイのスタート・再度押すとリプレイ終了
SELECT	使用しない

※STARTボタンを再度押さない限り、リプレイは何度でも繰り返されます。リプレイを何度も繰り返していると、飽きっぽいボールズたちはかってに動き出すことも…。

打って殴って、また打って

BOKA BOKA

ボカボカ(原始人)

身長:141cm/**体重**:61kg/**血液型**:B型/**年齢**:25歳/**好きな物**:殴った時にいい音のするもの/**嫌いな物**:殴った時にベチャッてつぶれるヤツ

とにかく殴ることが大好きな彼の願いは……「なんか殴りがいのあるモノくれ」

特性

スピード	4
パンチ力	3
キック力	2
飛び道具	2
投げ技	4
つかみ合い	4
突進	3
空中攻撃	2
爆発・竜巻	1
特別攻撃	2
防御	3
空中防御	5

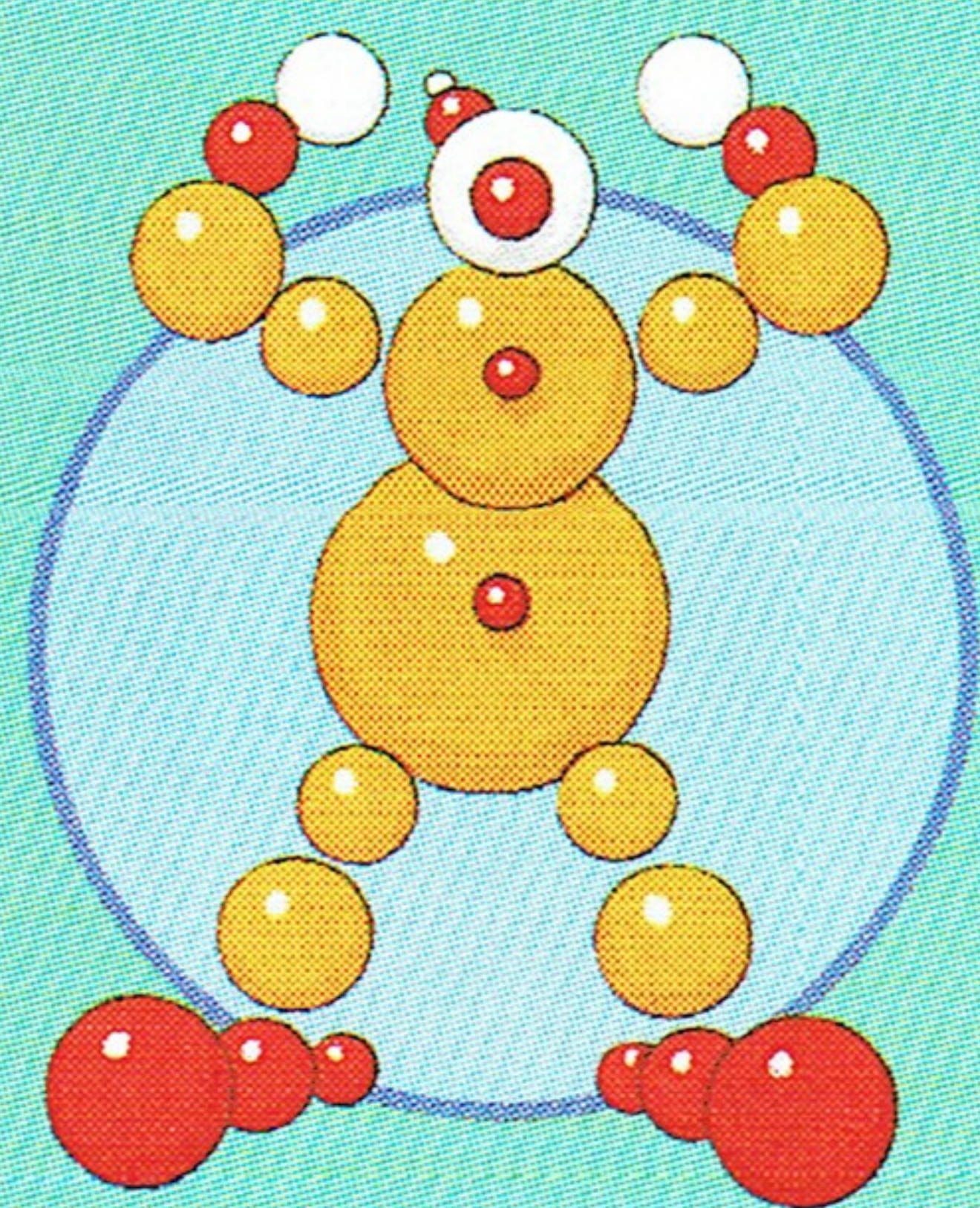
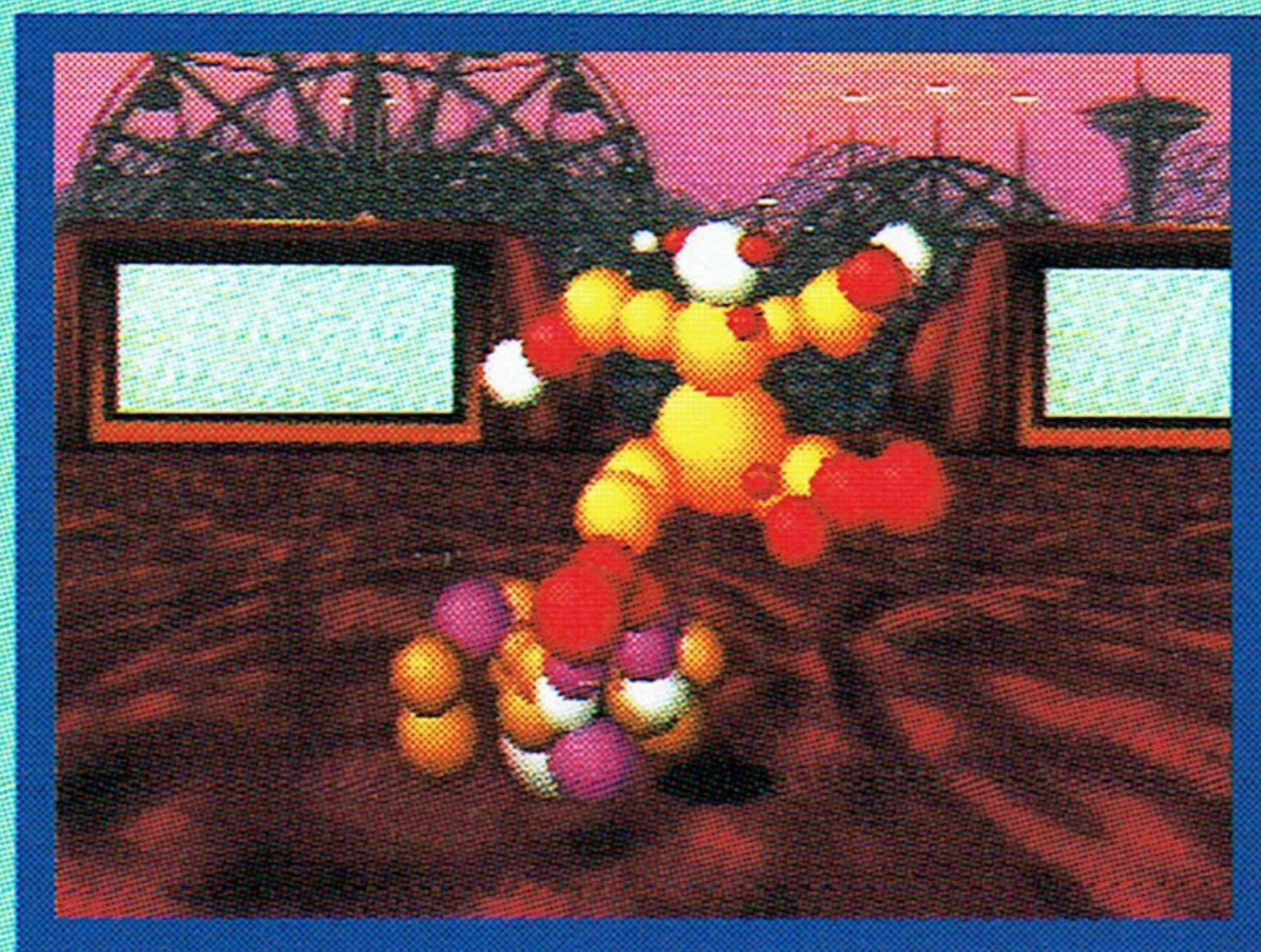
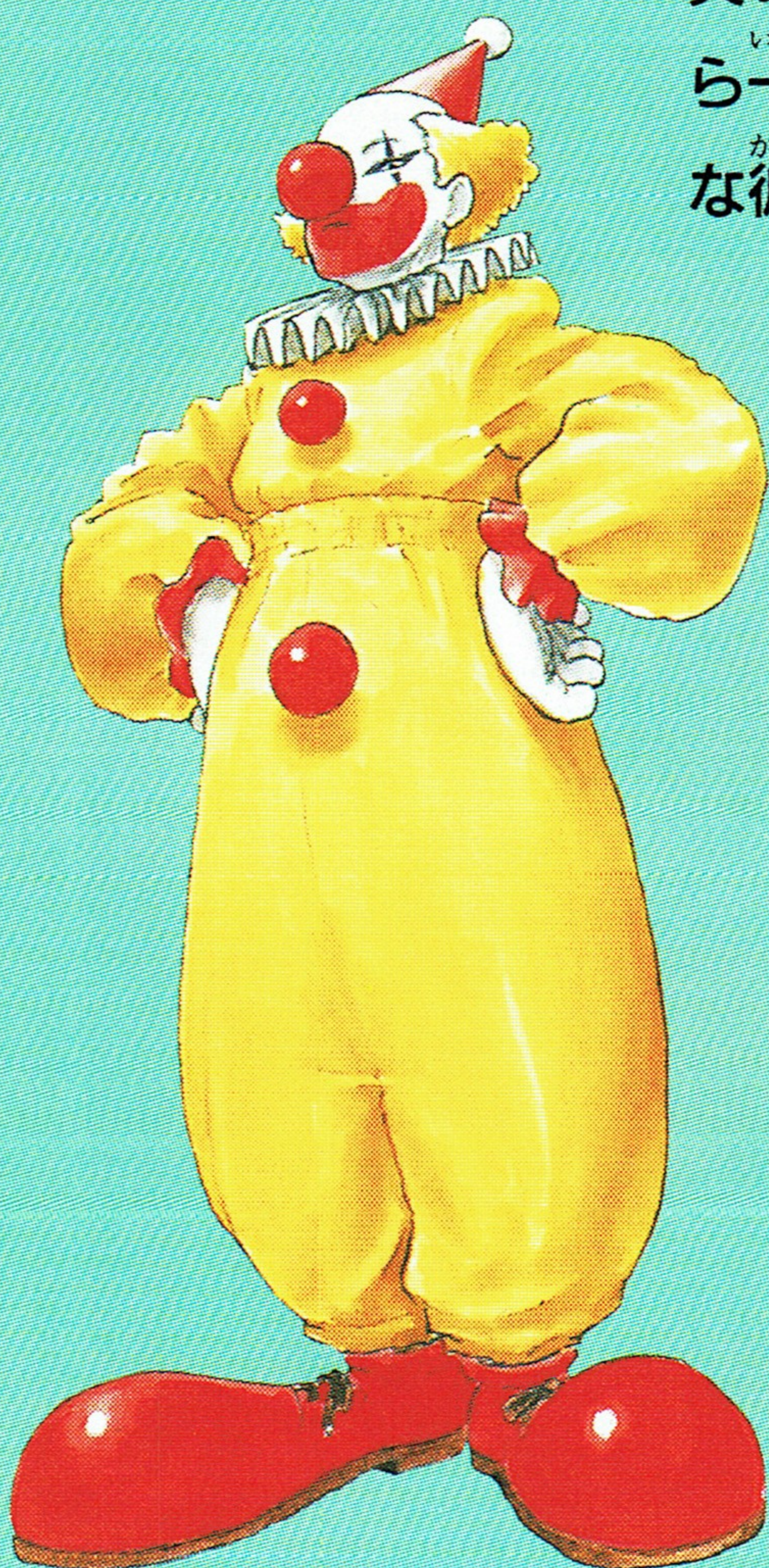
得意技 (命名:㊕スーパーファミコン編集部御一同様)

コレデモくらえ	⇧−P
コノゲスやろう	◀−▶−P
ソレダケハやめて	◀−⇧−P
シャチョーないっしょ	(接近時に) K
アリマかれー	▶−▶−▶
つーてんかくダホー	⇩−⇧

※−:順番に入力 +:同時に入力 ▶:相手の方向に向かって方向キーを押す ◀:相手と逆方向に向かって方向キーを押す P:パンチボタン K:キックボタン J:ジャンプボタン 回復:(自分の残りライフが2.5以下の時に)⇩連打

ロシアの冷たい瞳
BOOMER
ブーマー(ロシア出身)

身長：173cm／**体重**：56kg／**血液型**：O型／**年齢**：19歳／**好きな物**：玉乗り／**嫌いな物**：バカ

笑いをふりまくクラウンなのに、生まれてから一度も心の底から笑ったことがない。そんな彼の願いは……「オレを笑わしてくれ」

特性

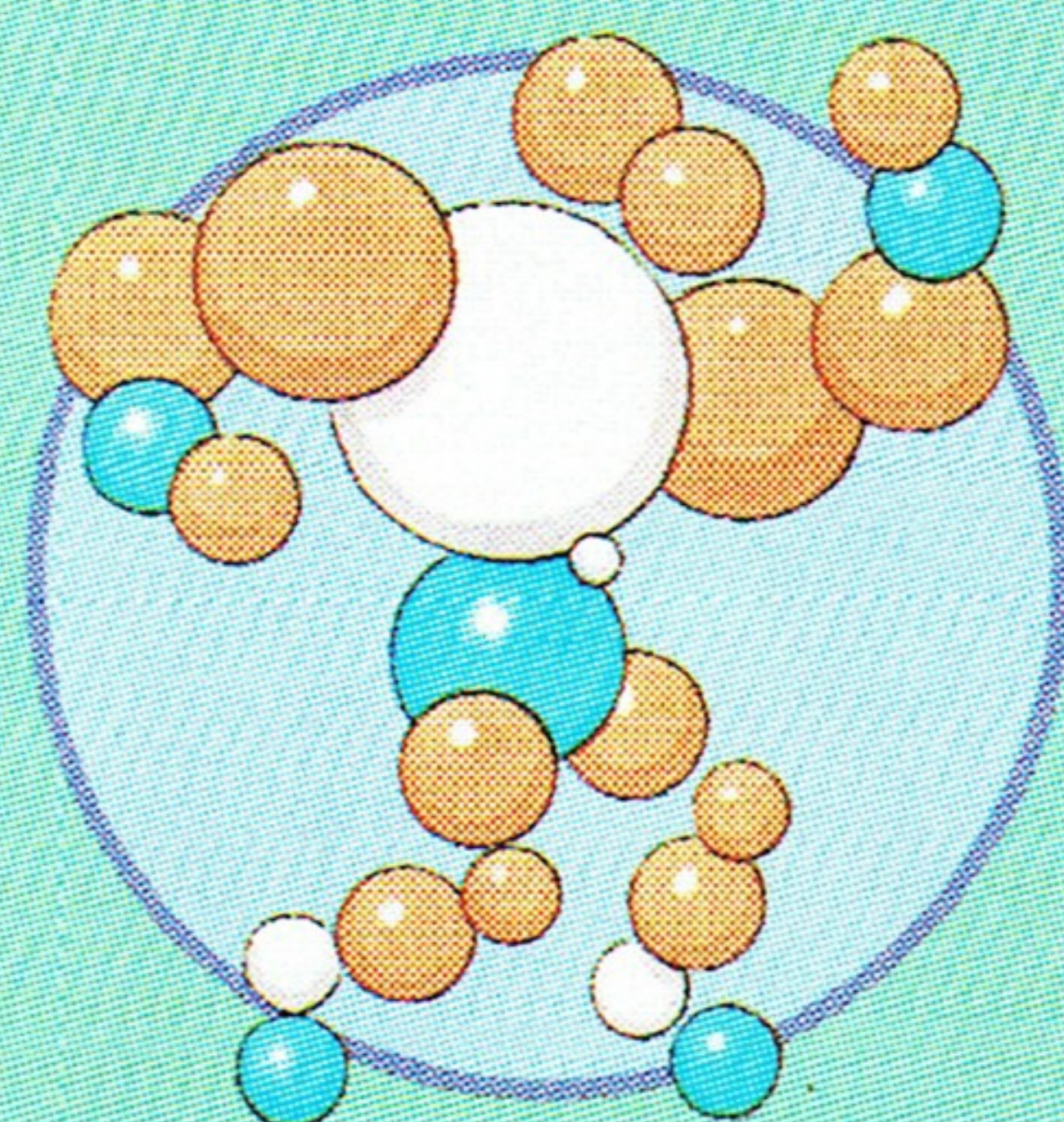
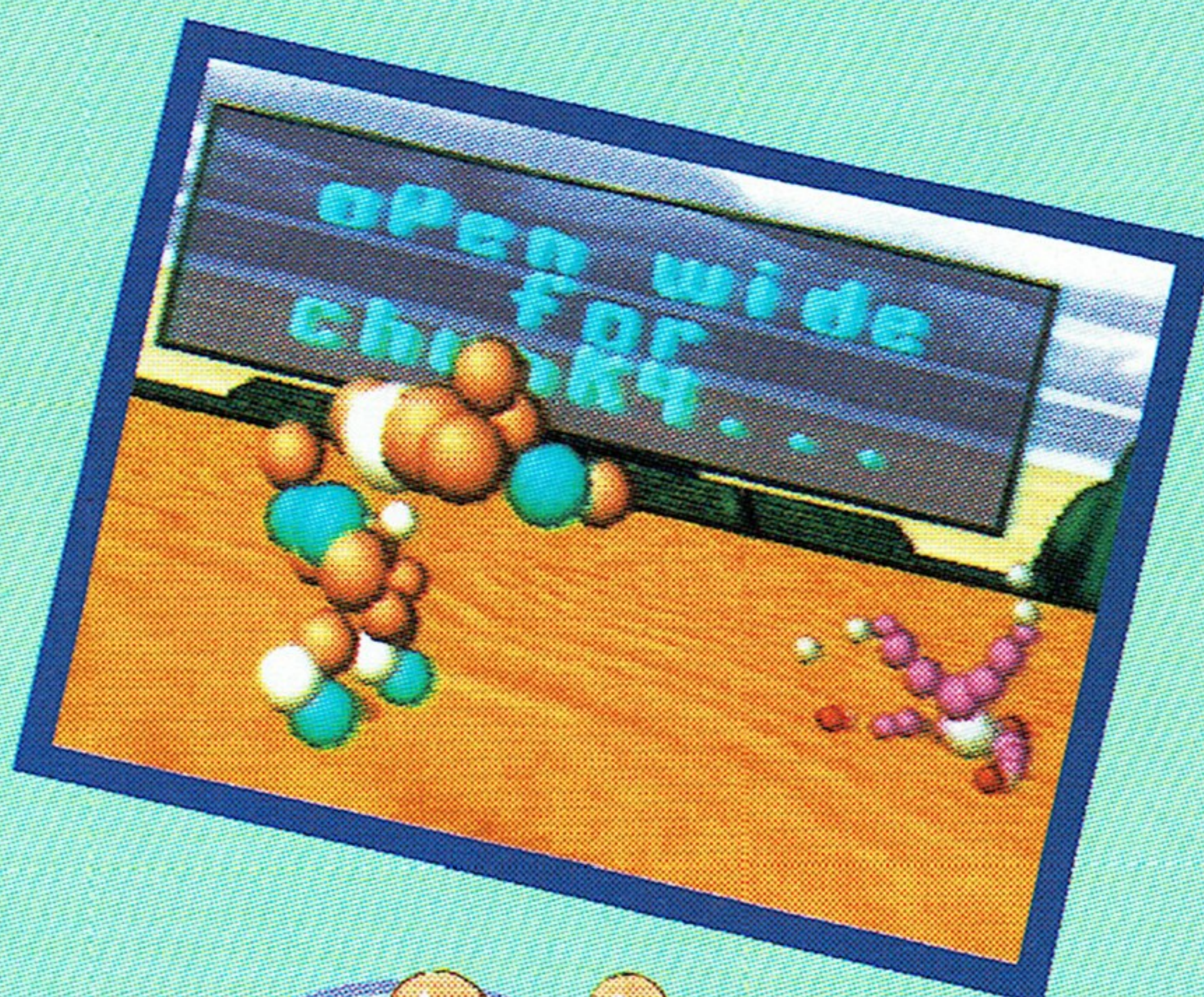
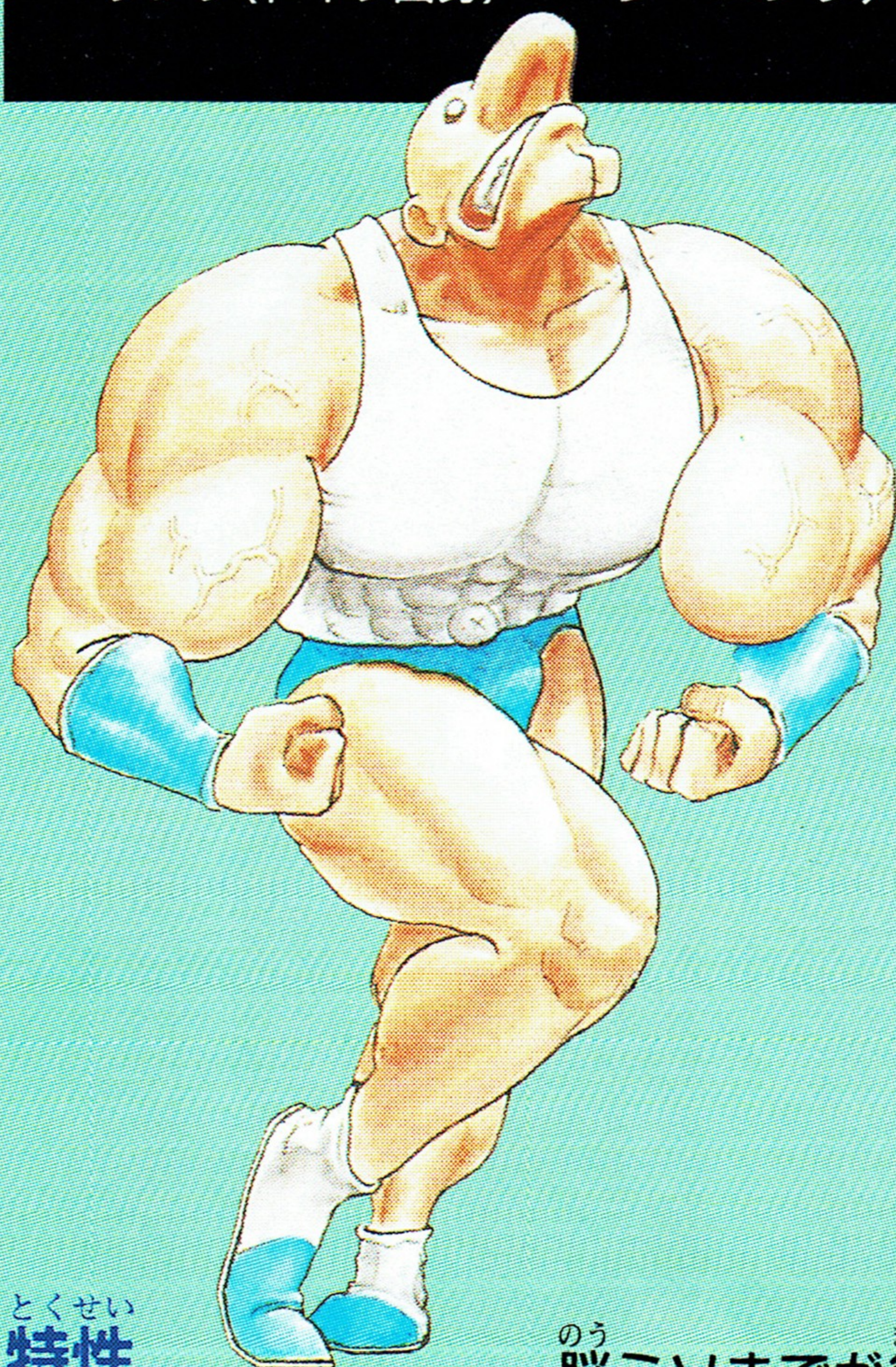
スピード	3
パンチ力	3
キック力	3
飛び道具	5
投げ技	4
つかみ合い	4
突進	1
空中攻撃	1
爆発・竜巻	5
特別攻撃	1
防御	2
空中防御	3

得意技
(命名：ファミリーコンピュータMAGAZINE編集部／おやまだゆーじ!!!氏)

さかさまおしりあたーく(左)	⇦－⇦－K
さかさまおしりあたーく(右)	⇨－⇨－K
あたまなげー！	◀－▶－P
あたまぽーん	⇧+P
ばくはつー！	⇨－⇩－⇦－⇧－P
あたましゅーと	◀－▶－K

※－：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：(自分の残りライフが2.5以下の時に)⇩連打

筋肉バカ一代
DUNK
ダンク（ドイツ出身）

身長：196cm／**体重**：104kg／**血液型**：B型／**年齢**：29歳／**好きな物**：自分の鼻、筋肉、トレーニング／**嫌いな物**：ムズカシイ話

特性

項目	値
スピード	3
パンチ力	4
キック力	2
飛び道具	3
投げ技	2
つかみ合い	2
突進	2
空中攻撃	3
爆発・竜巻	4
特別攻撃	3
防御	3
空中防御	5

脳ミソまでが筋肉と噂される筋金入りの筋肉フェチ。すべての基準が筋肉である彼の願いは、もちろん……「筋肉増強」

得意技
（命名：THEスーパーファミコン編集部／副編集長・北村州識氏）

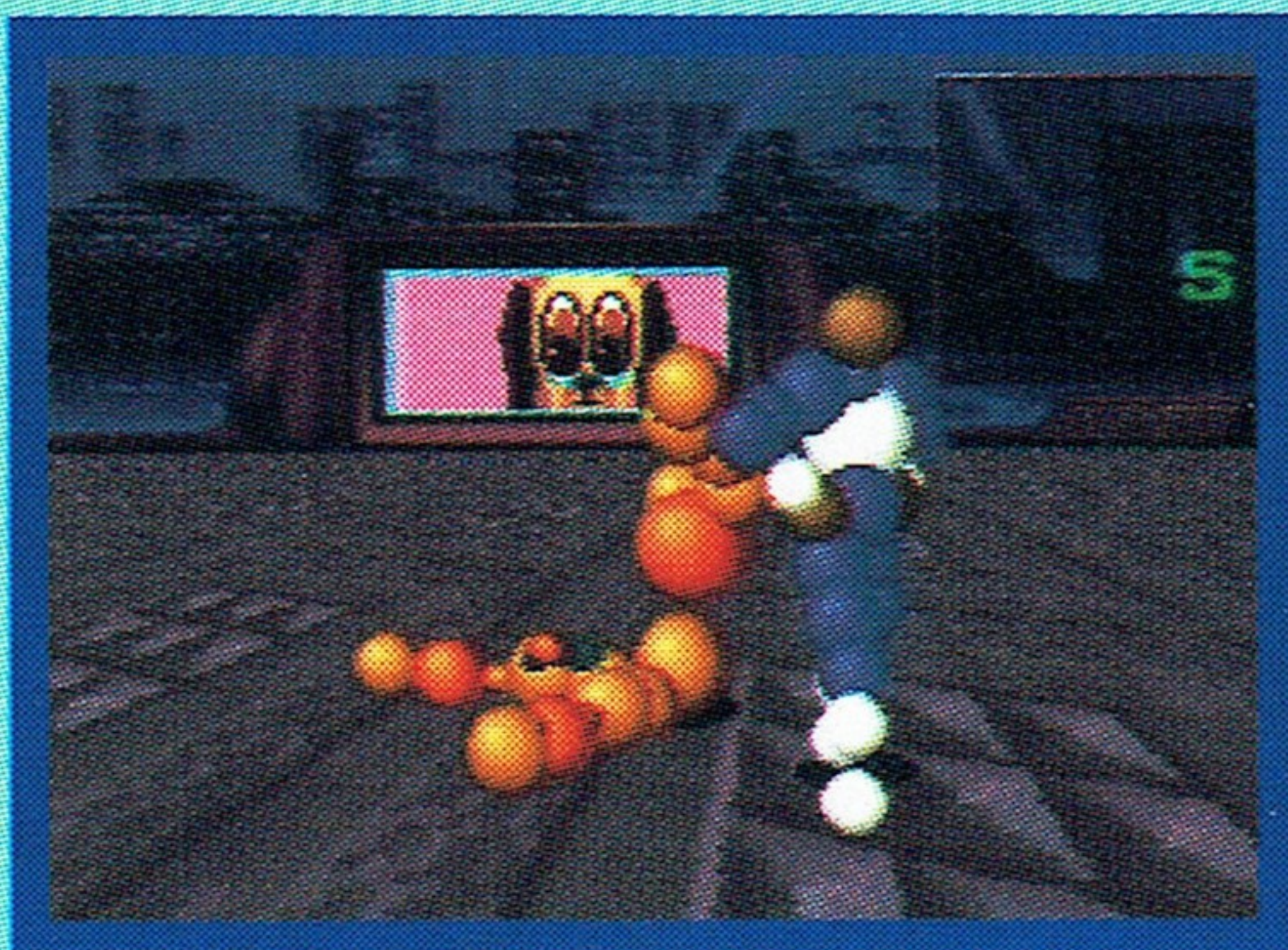
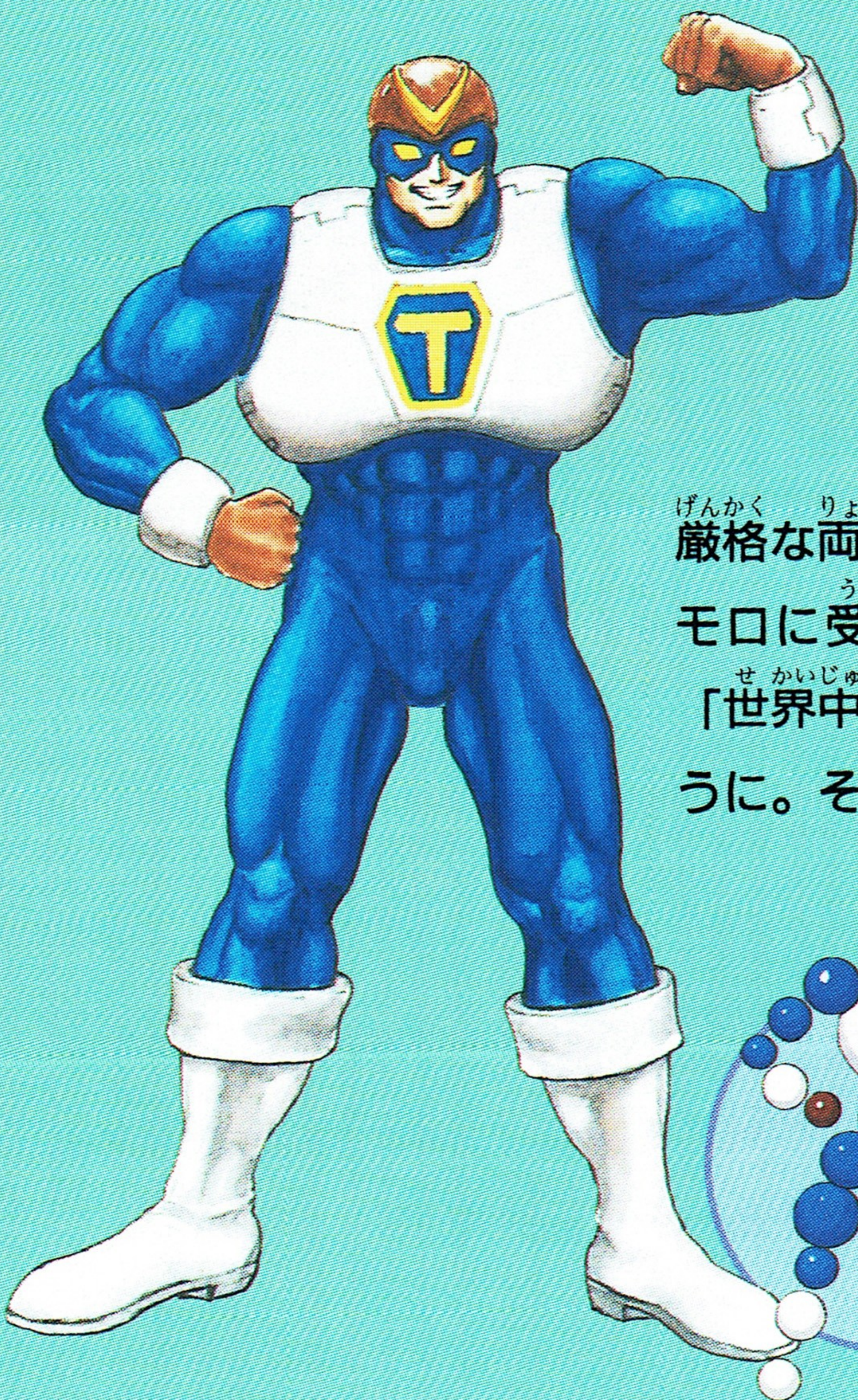
技名	コマンド
左側転大車輪キック	⇦－⇦－K
右側転大車輪キック	⇨－⇨－K
突き出しスライディング	⇩－⇩－K
爆裂噴火花火拳	⇨－⇩－⇦－⇧－P
へそのゴマとばし	⇩－⇧－P
へそのゴマ転がし	◀－▶－K

※－：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：（自分の残りライフが2.5以下の時に）⇩連打

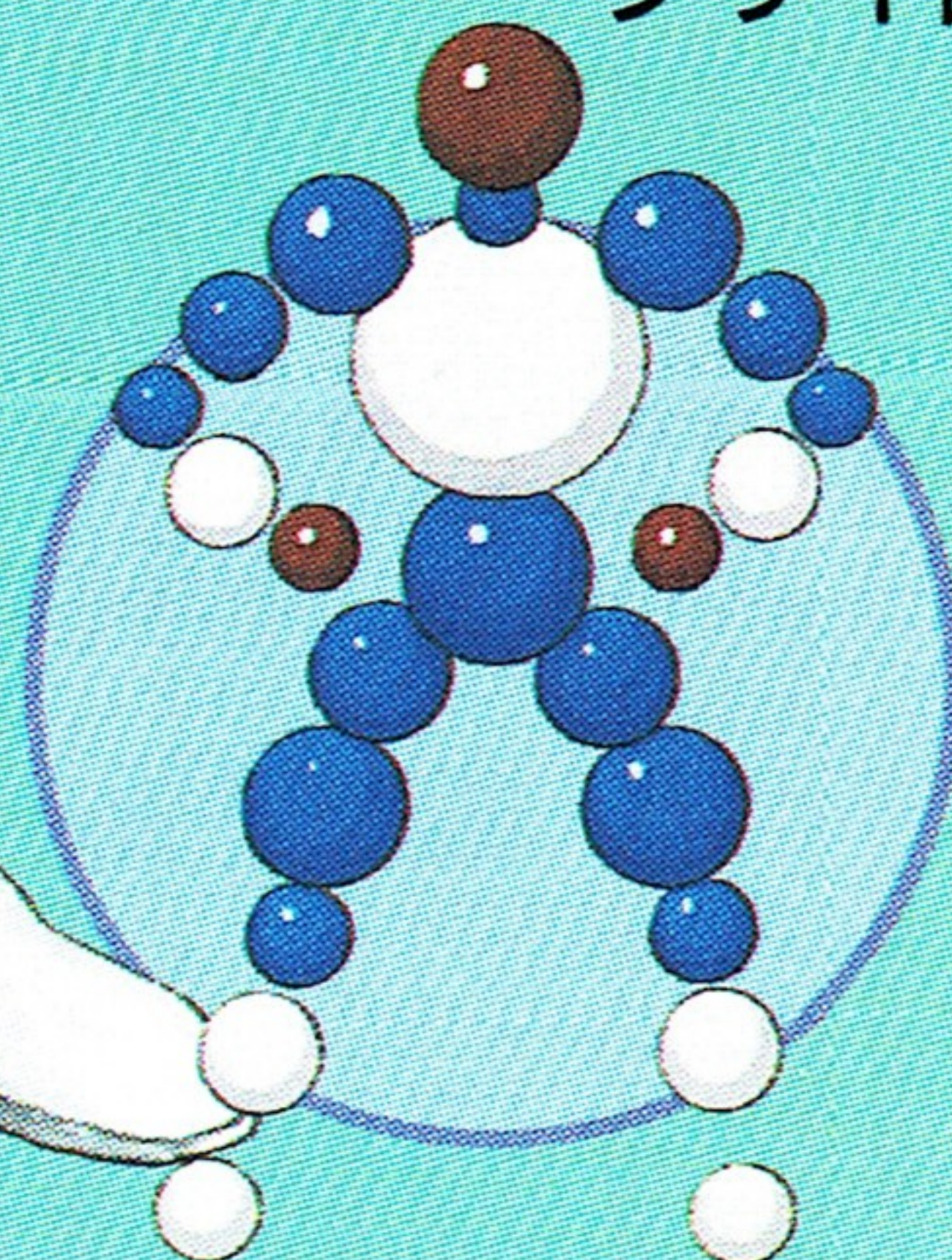
礼儀の味方キャプテン

TURBO

ターボ（アメリカ出身）

身長：179cm／**体重**：72kg／**血液型**：A型／**年齢**：23歳／**好きな物**：礼儀、マナー、説教／**嫌いな物**：傍若無人なガキとババア

厳格な両親と正義のヒーローの影響をモロに受けて育った彼の願いは……「世界中の人々が平和に暮らせますように。それから、言葉使いや…（説教クサイ話が延々と続く）」

特性

スピード	4
パンチ力	3
キック力	3
飛び道具	2
投げ技	4
つかみ合い	4
突進	3
空中攻撃	4
爆発・竜巻	1
特別攻撃	4
防御	3
空中防御	3

得意技 （命名：覇王編集部／森谷康弘氏）

ハーレーシュート	▶−▶−▶
キャプテン・ザ・スカイ	J−K+J
ターボトルネード	▶−▶−P
ジャスティスミサイル	J−⇩−⇩
ターボハンマー	⇧−▶−P
ヒーローアッパー	⇩+P+K

※−：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：（自分の残りライフが2.5以下の時に）⇩連打

誇り高き小型軟式飛行船

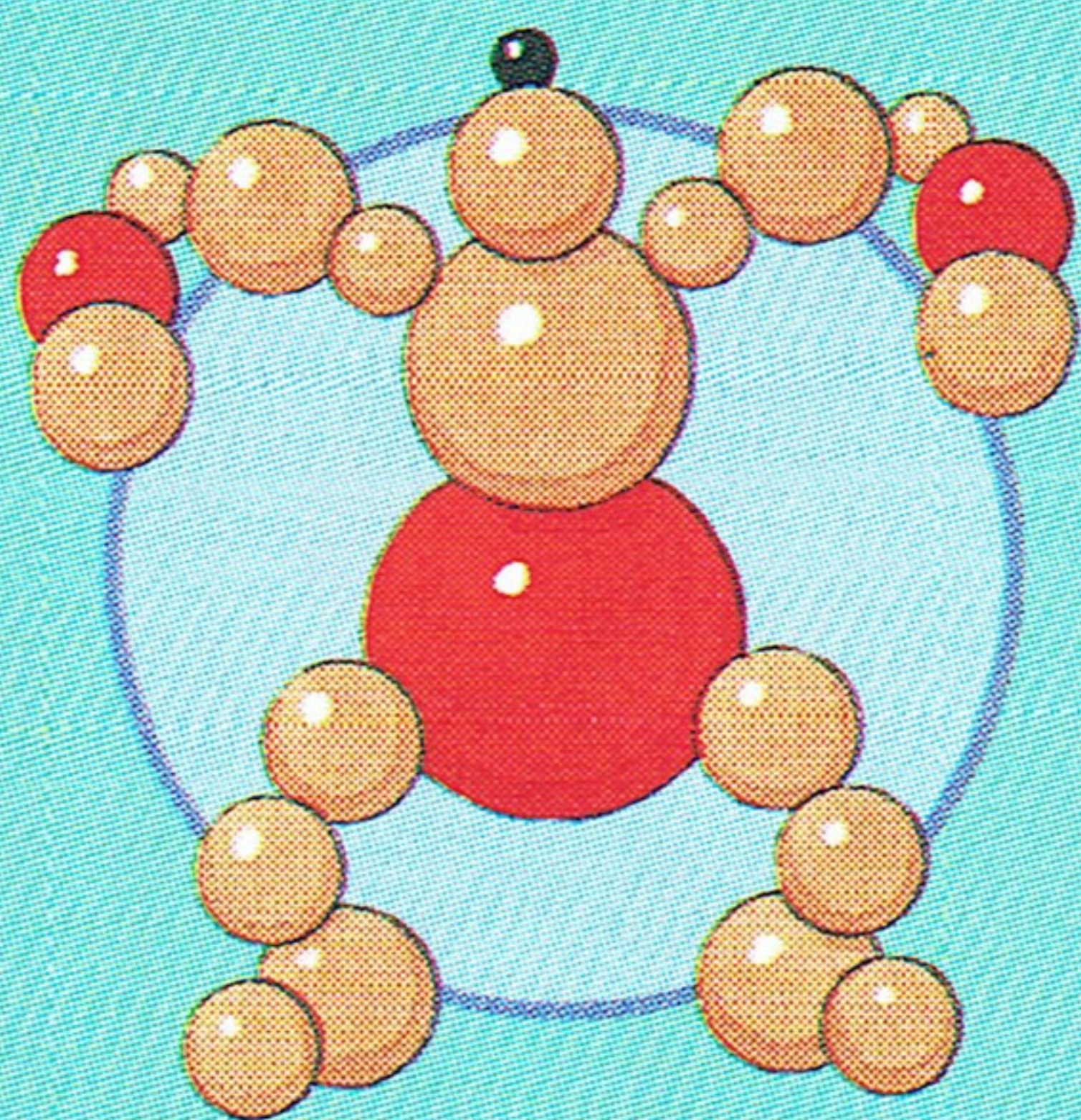
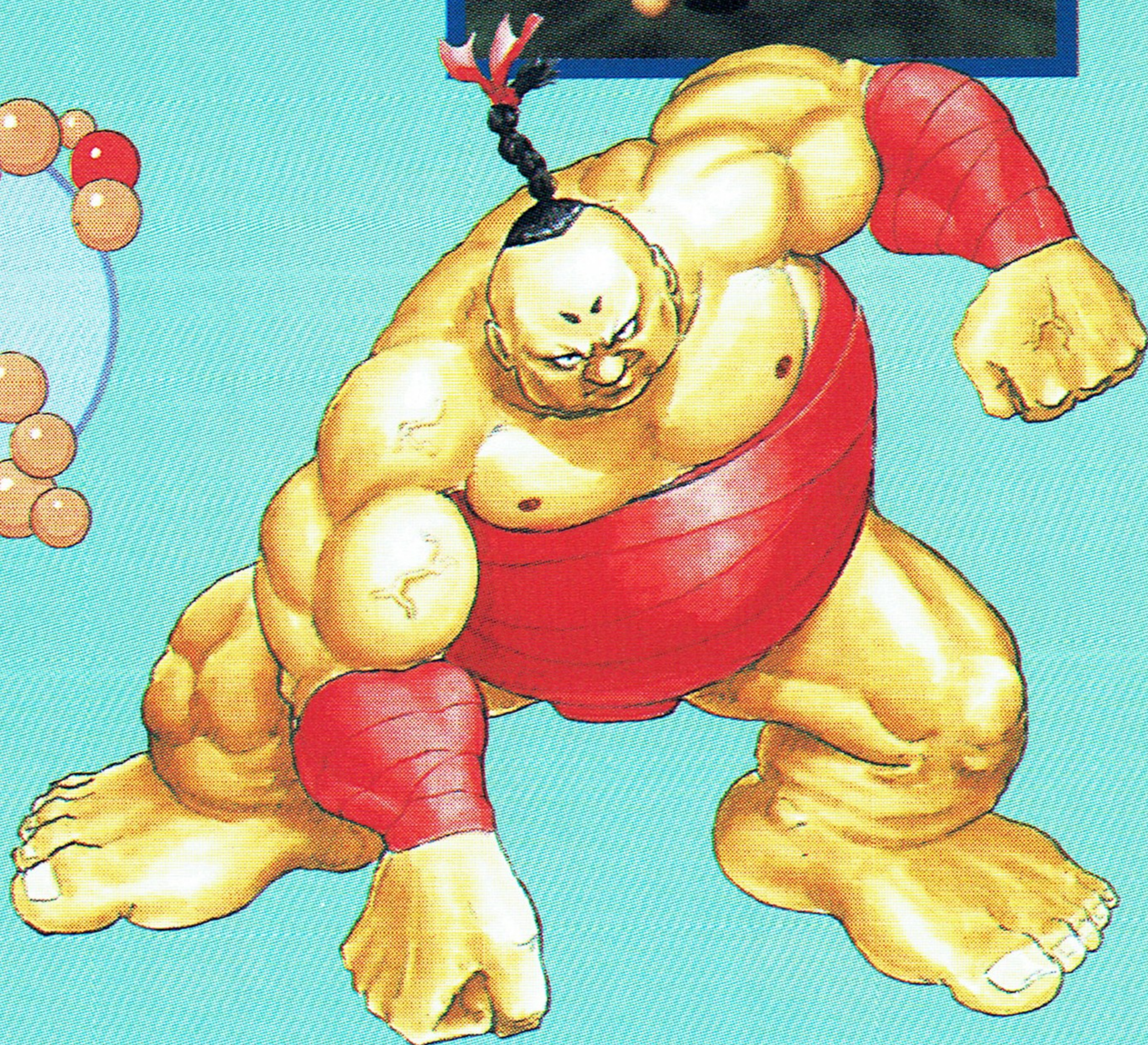
GOHRIKI

ゴーリキ(日本出身)

身長：176cm／**体重**：132kg／**血液型**：A型／**年齢**：20歳／**好きな物**：伝統、格式／**嫌いな物**：新しいモノ、流行

明日のスモー界を背負って立つ大ヨコズナである彼の願いは意外にも……「正しいマゲの結い方とまわしの締め方を教えて」

nice try, banana-head

特性

特性	
スピード	2
パンチ力	5
キック力	3
飛び道具	1
投げ技	5
つかみ合い	3
突進	5
空中攻撃	4
爆発・竜巻	2
特別攻撃	4
防御	4
空中防御	3

得意技 (命名：GAME ON／編集部／舘野英昭氏)

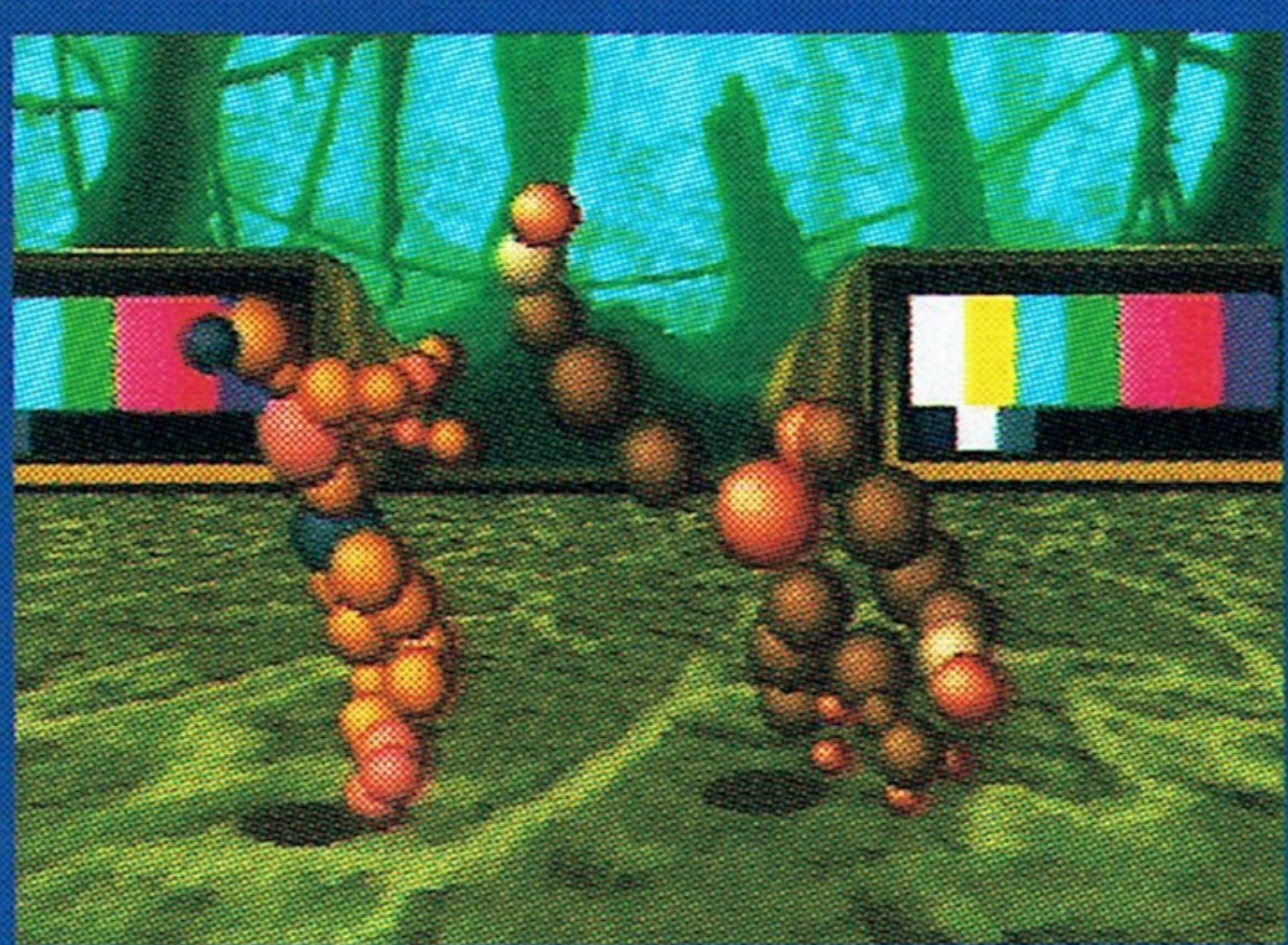
技名	コマンド
腹から出まかせ	▶－▶－▶
風裂流れ足袋	◀－◀－J
脳天西瓜割り	⇧－▶－P
親方さんキック	⇦－⇦－K
女将さんキック	⇨－⇨－K
無我夢宙(回復)	⇧－⇧－J

※－：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：(自分の残りライフが2.5以下の時に)⇩連打

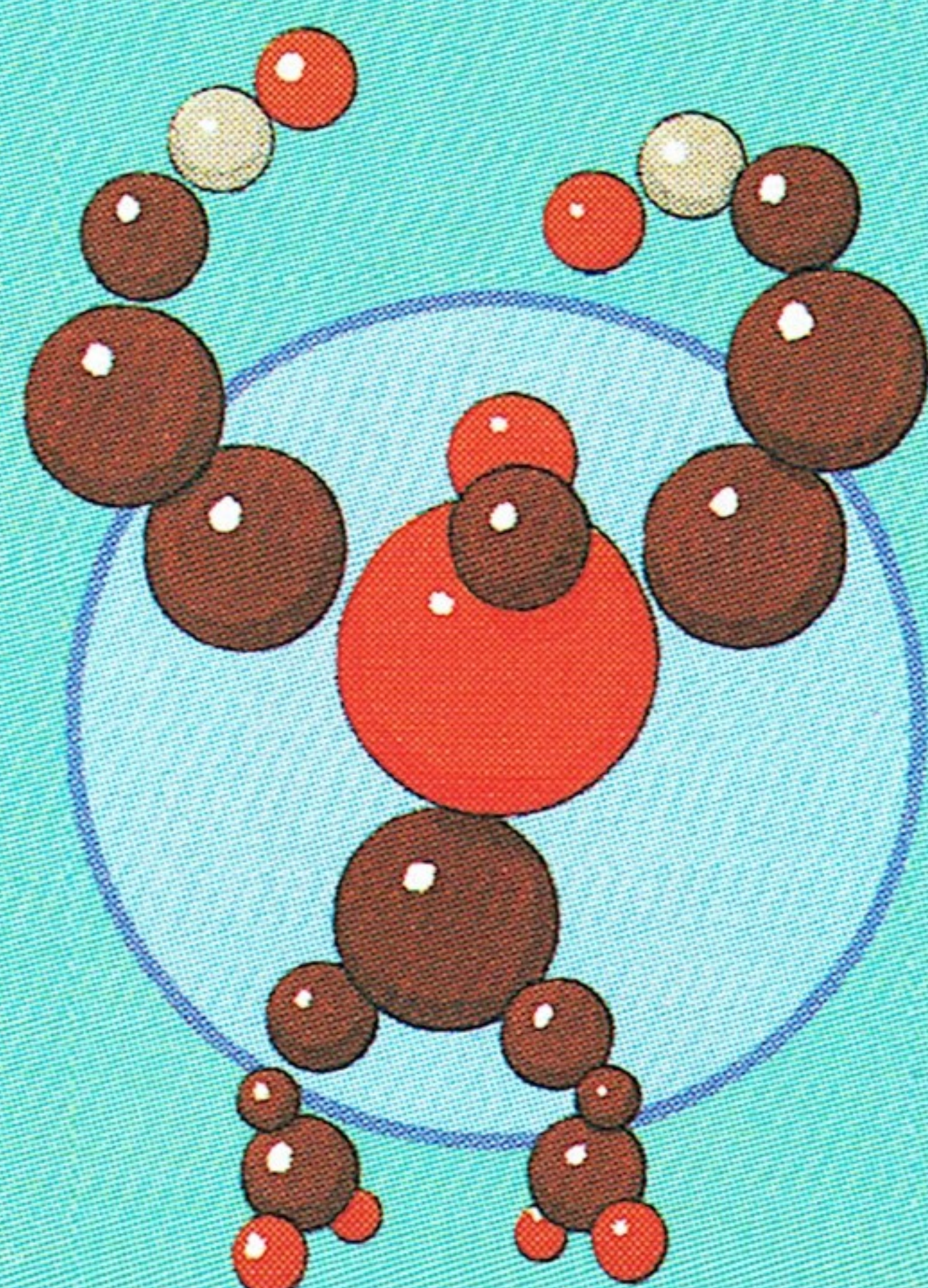
イカレたサル野郎

GORO

ゴロー（インド出身）

身長：測定不能（170cmくらい）／**体重**：測定不能（140kgほど）／**血液型**：不明／**年齢**：推定7歳／**好きな物**：バナナ、リンゴ、メスザル／**嫌いな物**：ニンゲン、注射

新薬の実験室から脱走後、ジャングルで啓蒙活動をしていたとか。彼の願いは……「ヒトよりサルがエライってのを証明してみせる！」

特性

項目	値
スピード	3
パンチ力	2
キック力	2
飛び道具	1
投げ技	5
つかみ合い	2
突進	2
空中攻撃	4
爆発・竜巻	1
特別攻撃	5
防御	3
空中防御	4

得意技

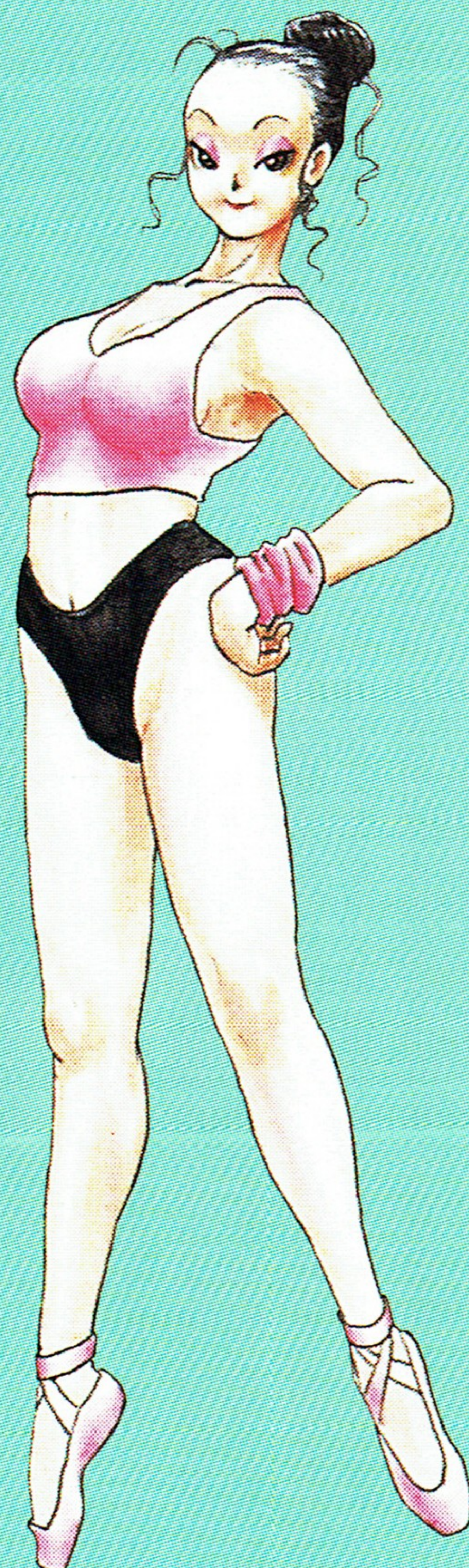
（命名：電撃スーパーファミコン編集部／吉原大輔氏）

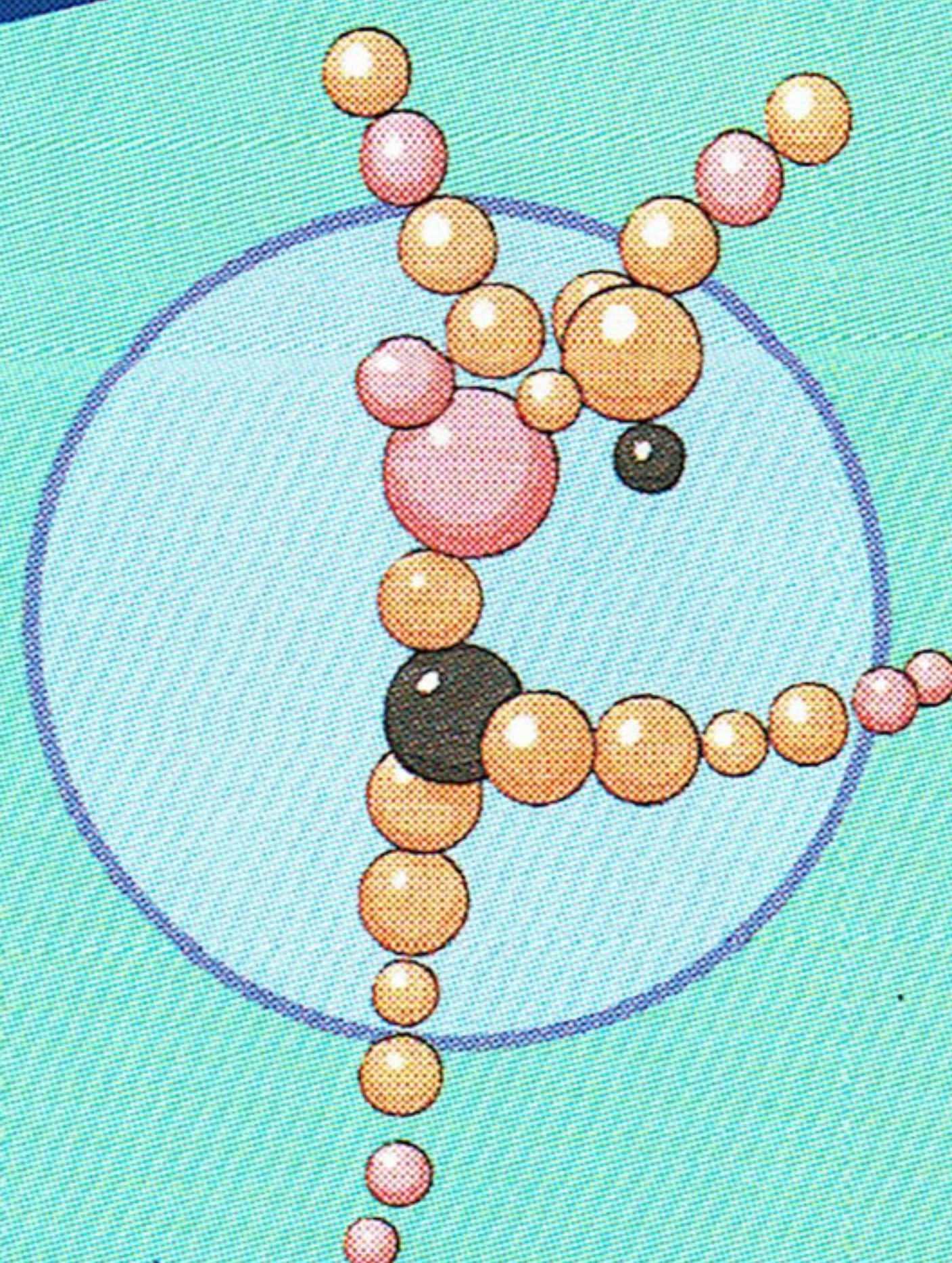
技名	コマンド
とびすサル	⇧－K
ぶらサガル	J＋⇧－⇧
ゴローゴロゴロ	▶－▶－▶－▶
ウキャボカ	（相手の上に乗って）J
サルプー	◀－◀－◀
Fサルアタック	▶－⇧－⇧

※－：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：（自分の残りライフが2.5以下の時に）⇩連打

踊る凶器
MUEMYU
ミューミュー(フランス出身)

身長：181cm／**体重**：51kg／**血液型**：AB型／**年齢**：17歳／**好きな物**：他人の悪口／**嫌いな物**：自分の悪口

踊っては何かを壊し、踊らない時には誰かの心を傷つける。しかし全く自覚のない彼女の願いは……「プリ・マドンナになりたいの。小さい頃から夢だったの」

特性

スピード	5
パンチ力	2
キック力	5
飛び道具	1
投げ技	3
つかみ合い	4
突進	1
空中攻撃	5
爆発・竜巻	2
特別攻撃	2
防御	3
空中防御	3

得意技 (命名：必本スーパー！編集部／居酒屋ゆーじ氏)

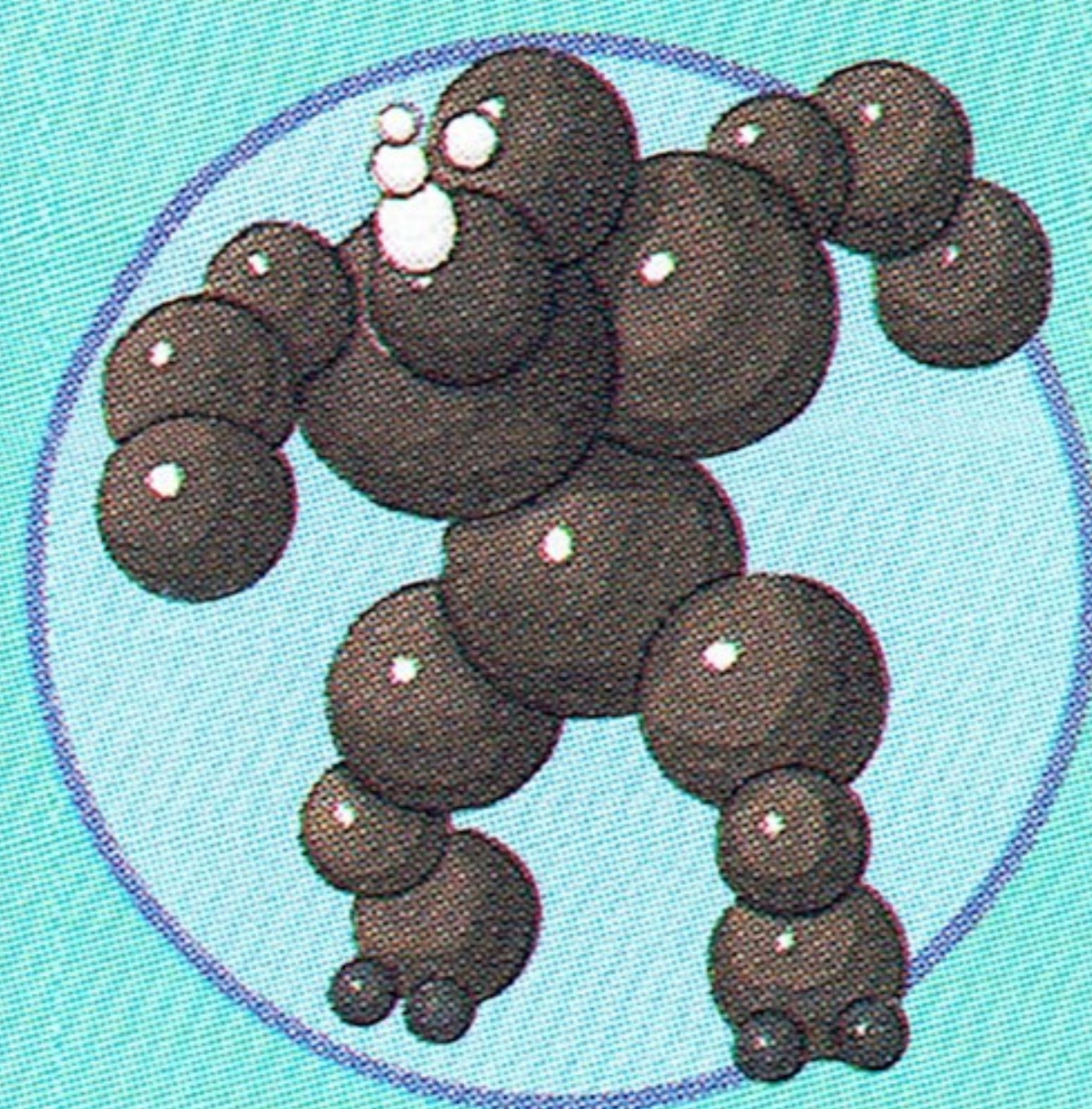
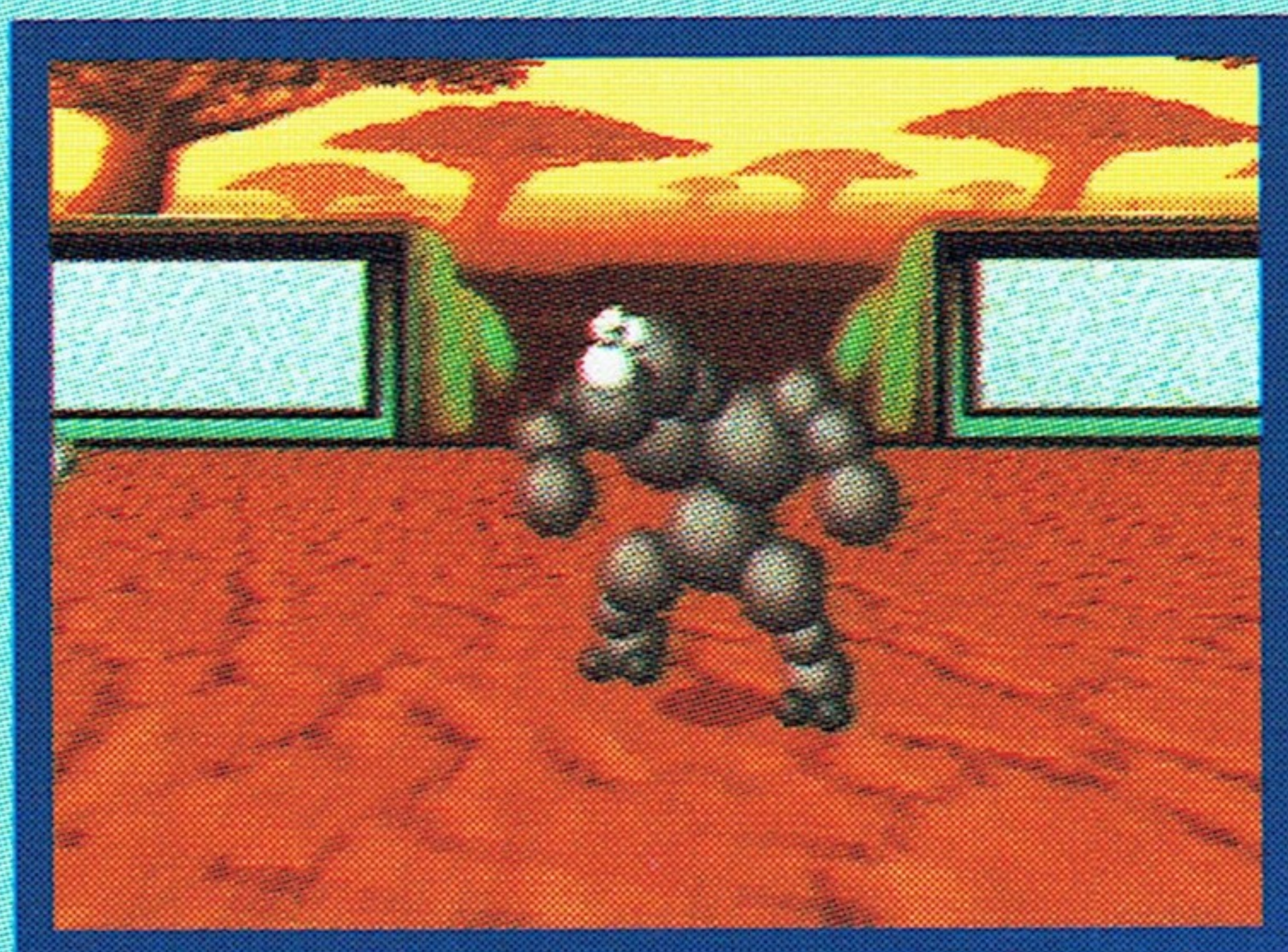
うっふん♡スロー	P＋(接近時に)K
ミューミューせっかん	(接近時に)P
あっはん♡スロー	▶−▶−▶
ヒステリックママ	(相手の上に乗って)J
カモナマイスロー	▶−◀−▶−◀
ヒッポーン！	⇩−▶−P

※−：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：(自分の残りライフが2.5以下の時に)⇩連打

悲しきサイ男
CRUSHER
クラッシャー(アフリカ出身)

身長：187cm／**体重**：315kg／**血液型**：C型／**年齢**：21歳／**好きな物**：草、木の葉、果物、泥浴び／**嫌いな物**：「サイ」をモジったダジャレ

その悲劇的ともいえる容姿ゆえ、あらぬ差別を受け続けてきた彼の願いはただひとつ……「人間の肉体がほしい」

特性

特性	値
スピード	1
パンチ力	5
キック力	5
飛び道具	2
投げ技	4
つかみ合い	3
突進	5
空中攻撃	4
爆発・竜巻	4
特別攻撃	3
防御	5
空中防御	2

得意技
(命名：週刊ファミコン通信編集部／ローリング内沢氏・バカタール加藤氏)

技名	コマンド
サイコスピード	▶－▶－▶
ツノポイ	(接近時に)K
ザ・ボウラー	◀－▶－K
カチ頭割り	⇦(または⇨)－⇩－P
ヒットマンスタイル	▶－▶－P
デスダイブ	⇧－⇩－P

※－：順番に入力　＋：同時に入力　▶：相手の方向に向かって方向キーを押す　◀：相手と逆方向に向かって方向キーを押す　P：パンチボタン　K：キックボタン　J：ジャンプボタン　回復：(自分の残りライフが2.5以下の時に)⇩連打

●その他の得意技（たとくいわざ）

BOKA BOKA ボカボカ

技	コマンド	技	コマンド
コノワルガキが	(相手の上に乗って)J	イヤイイっす	J−⇩−⇩
チラカスンジャネーよ	⇩+P+K	オトコハツライよ	⇩−⇩−P
のうずいカンツウ	▶−▶−P		

BOOMER ブーマー

技	コマンド	技	コマンド
みろーんぱんち	⇩+P+K	おんどりゃーきっく	⇩−▶−K

DUNK ダンク

技	コマンド	技	コマンド
へそのゴマ投げ	◀−▶−P	ぶちかましロケット砲	J−P+K
華麗なる踏みつけ	J−⇩+⇩	ちゃぶ台返し	⇩+P+K
ぶちかましタックル	▶−▶−▶	人間風車スペシャル	▶−◀−▶
背伸びの運動(回復)	⇧−⇩−⇧−⇩		

TURBO ターボ

技	コマンド
覇王おしおきアタック	(相手のジャンプ中に近づいて) J−P+K

GOHRIKI ゴーリキ

技	コマンド	技	コマンド
おっと！どすこい	J−P+K		

GORO ゴロー

技	コマンド	技	コマンド
トリッキーウッキー	⇨−⇨(または⇦−⇦)−⇧	サルぼかり	J−⇧−⇧−P
サル大回転	⇩−K	サルぐるり	(接近時に)J−⇧−⇧−K
ウキャリアット	⇨−⇨(または⇦−⇦)−K	S. A. L. U（スーパー・アグレッシブ・ライトニング・アッパー）	⇧−P

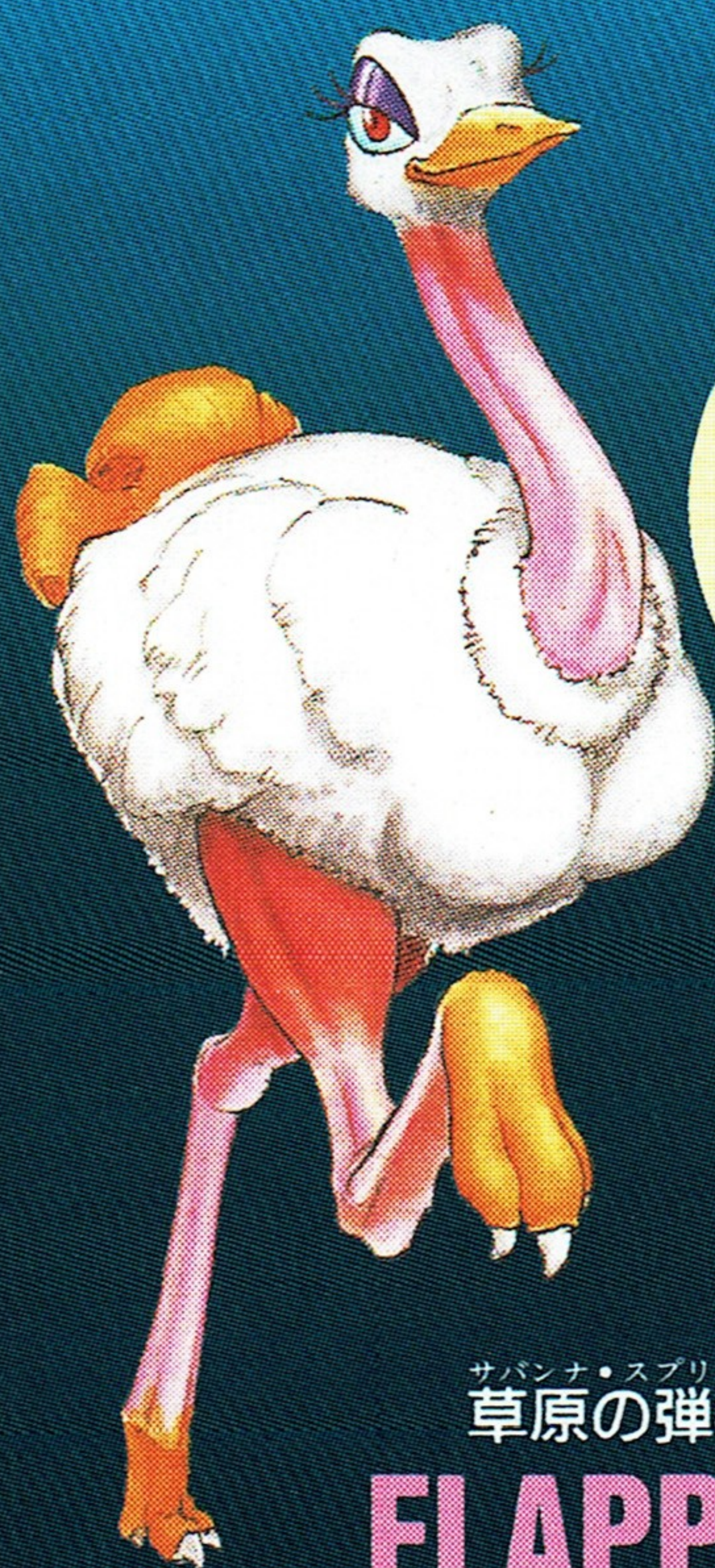
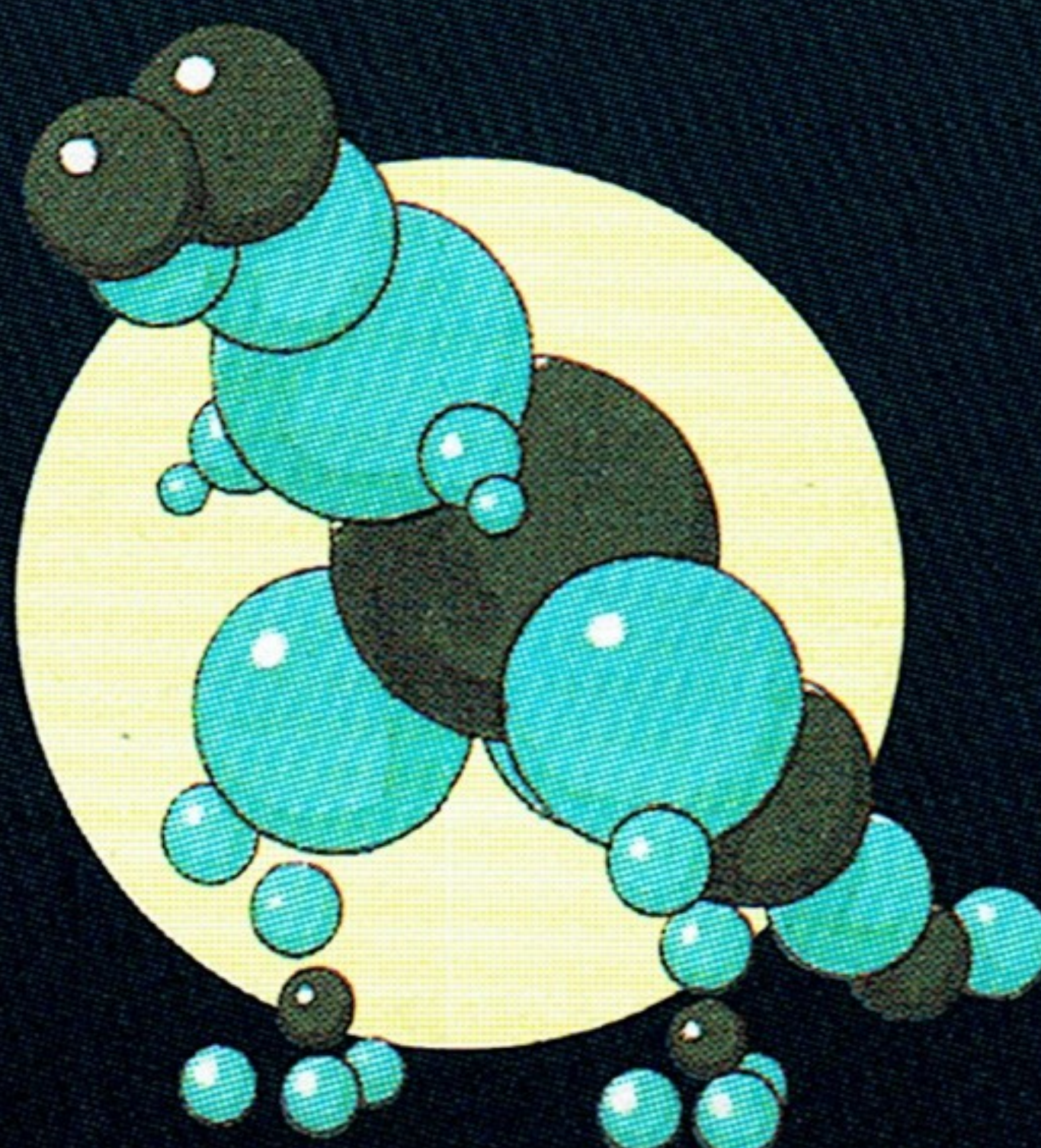
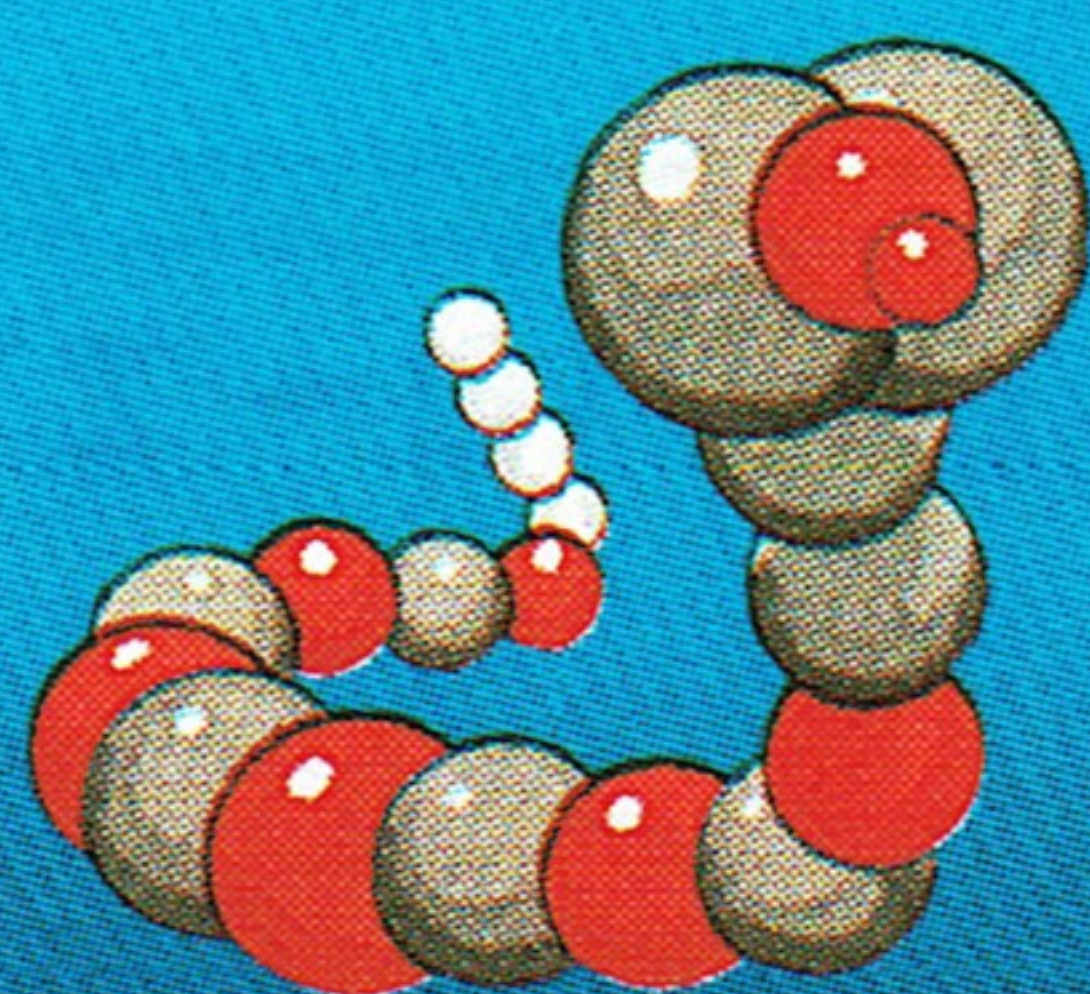
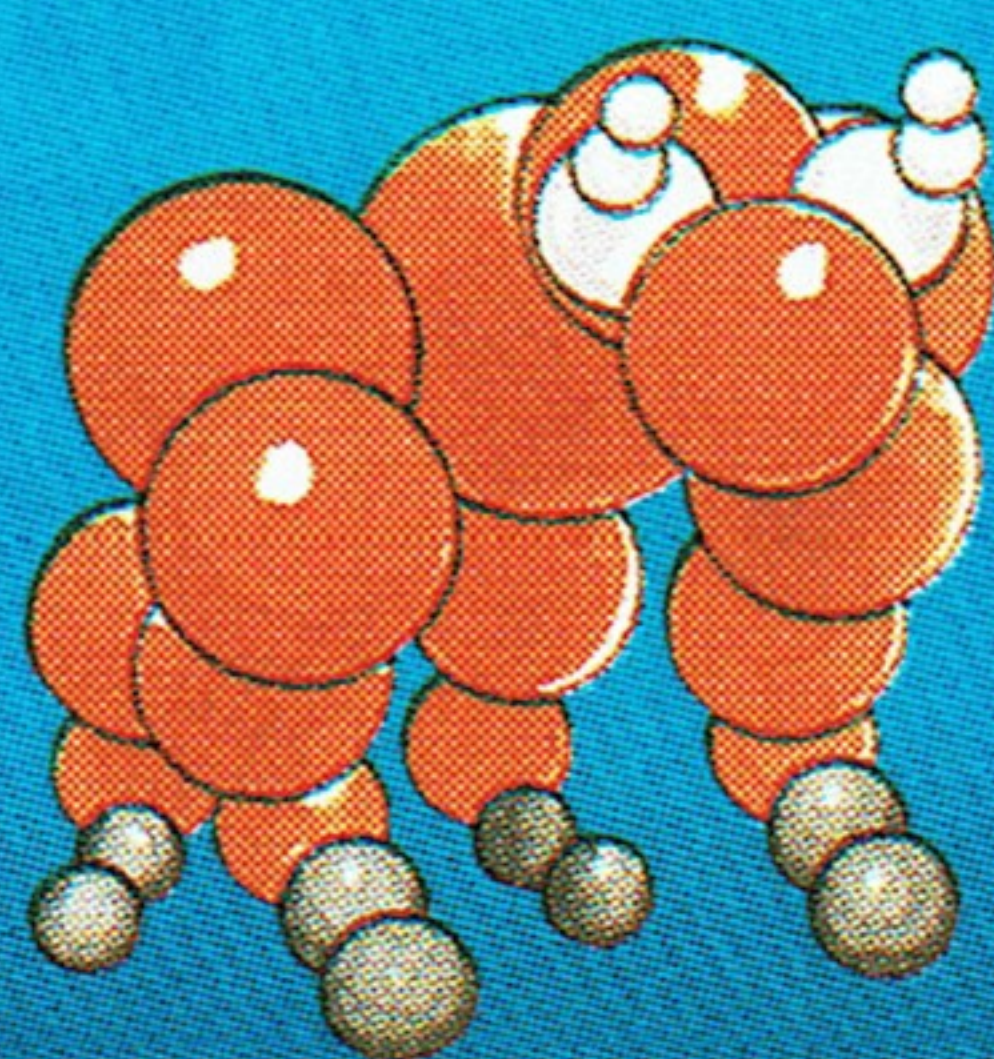
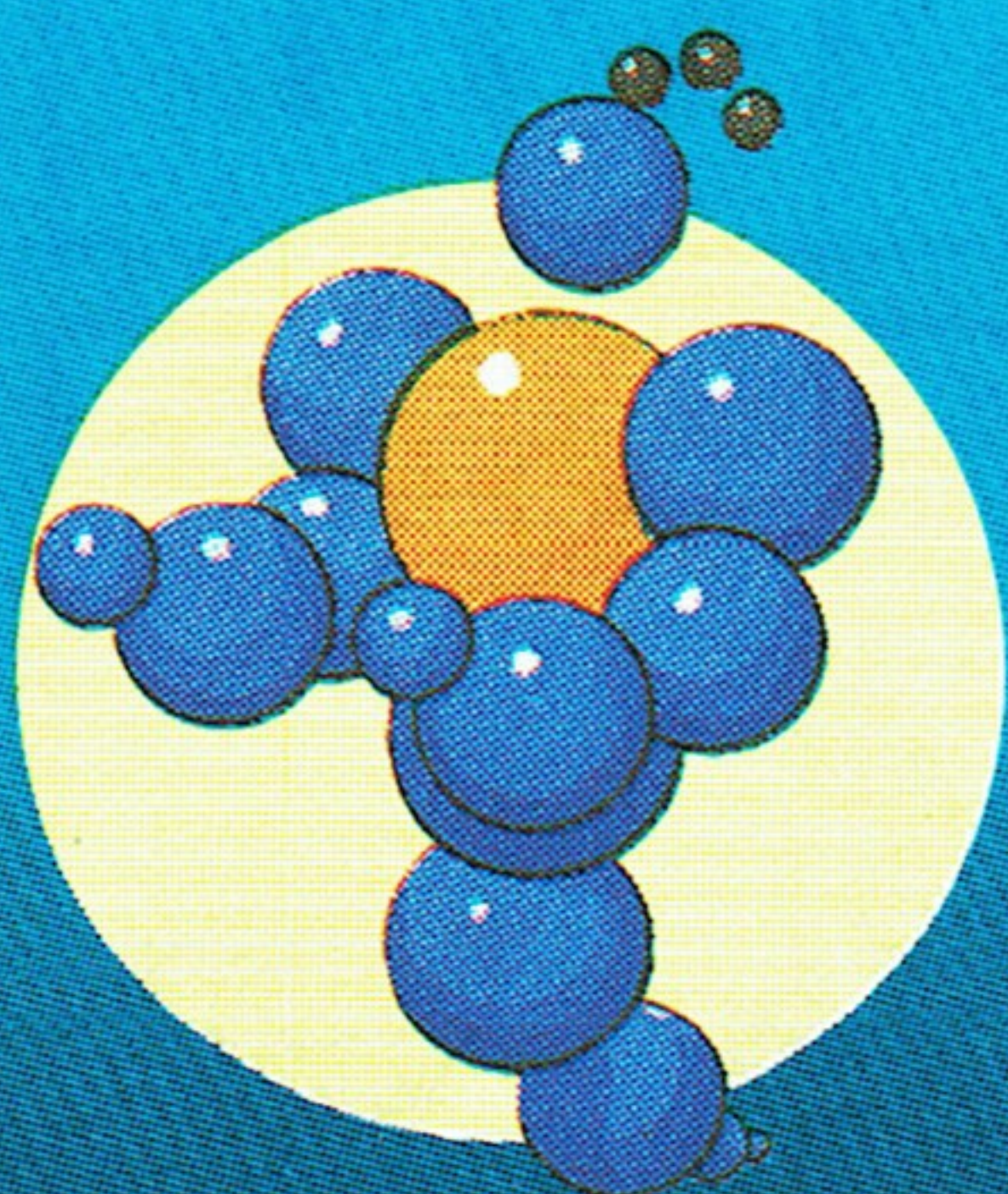
MUE MYU ミューミュー

技	コマンド	技	コマンド
うっそぴょ〜ん	⇩−⇩−◀	プリマキック	⇧−⇧−K
ゴールドナッツクラッシュ	⇩−⇩−▶	みつばちキック	⇩+K+J
ダンシングバタフライ(左)	⇦−⇦−K	ぴよりソング	⇩−⇩−⇧
ダンシングバタフライ(右)	⇨−⇨−K	くるくるパーン	◀−⇧−▶

CRUSHER クラッシャー

技	コマンド	技	コマンド
サイシンサイ	⇧−⇩−⇧	ザ・ピッチャー	◀−⇧−P
ごめんなサイ	⇧−▶−K		

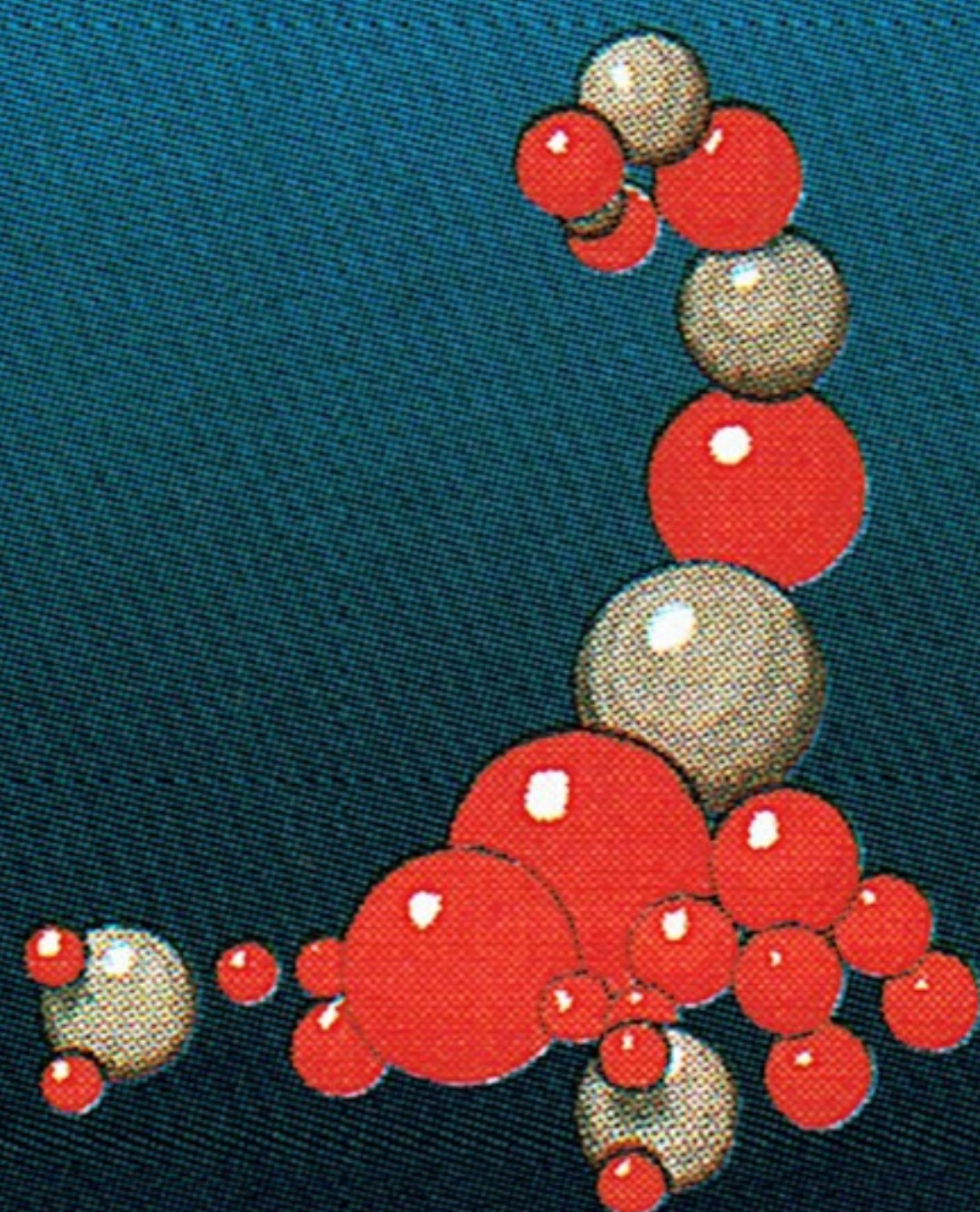
ジェスター四天王

ジェスターに挑んで敗れた過去を持つ彼らは、ジェスターの代理人であり、また哀れな囚人でもある。彼らの願いは……「魂の解放」

K.Oの宅配便
POUNDER
パウンダー(カンガルー)

草原の弾機
FLAPPER
フラッパー(ダチョウ)

太古のカンの虫
ZAUROR
ザウラー(恐竜)

化身1：猛牛エル・ボールズ　化身2：蛇バイト・バイパー

化身3：蠍スパイク

バケちゃうぞ

SPECTER

スペクター（魔人）

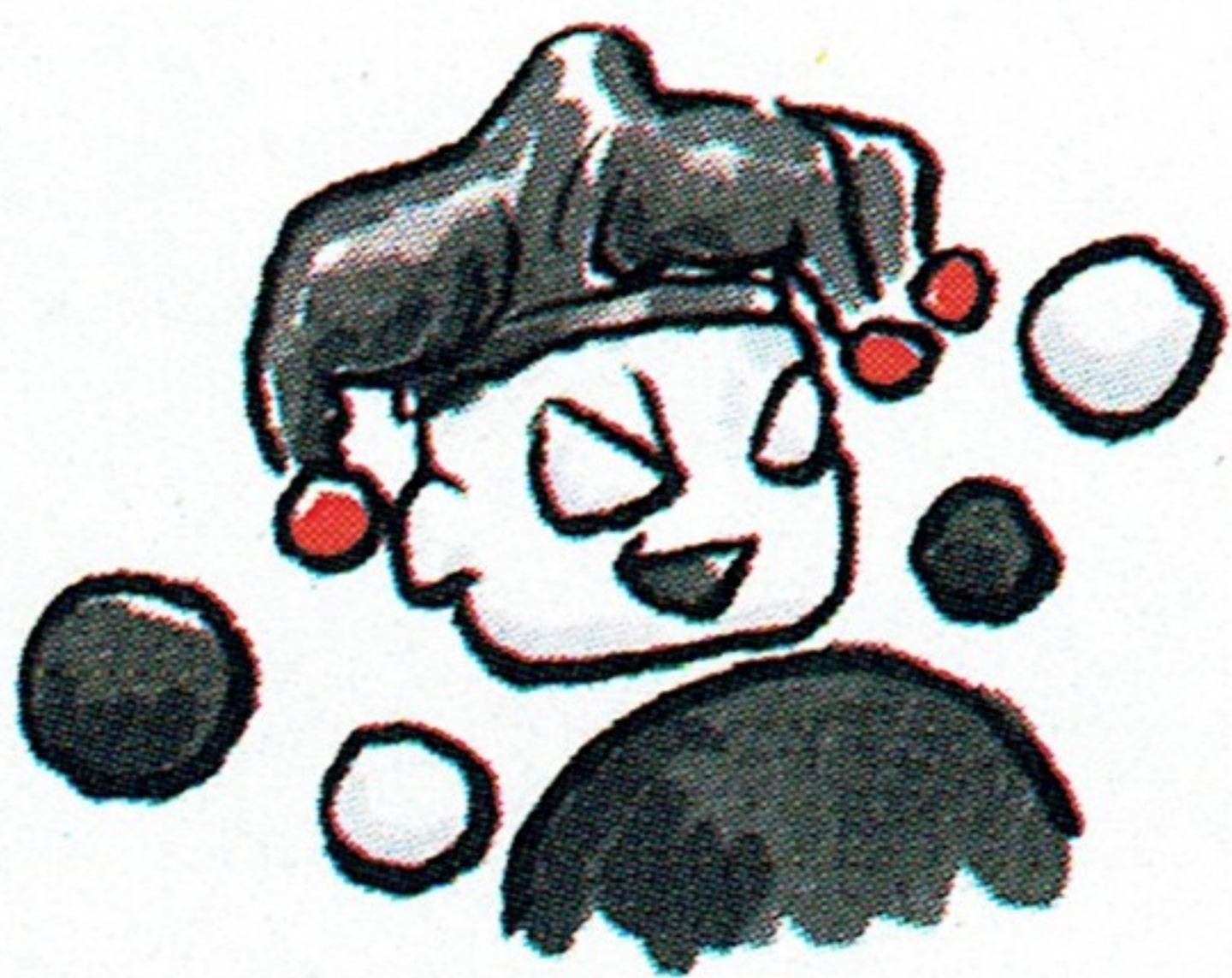
魔界王ジェスターの化身

JOKER

ジョーカー（中世ヨーロッパ出身）

身長：XXcm／**体重**：XXkg／**血液型**：X型／年齢：XX歳／**好きな物**：カモ／**嫌いな物**：タネをバラすヤツ、素直に感動しないヤツ、失墜

実態を持たない万能神ジェスターが乗り移るために中世ヨーロッパから召喚した。単なるジャグラーにして最強の敵ジェスターの化身。

Joker means....

ハローハローエブリボデー
アイアムジョーカー

ジョーカーをニポンでーは?
ババ…とゆーそーですねぃ?

さらにカンサイで
ババといえばァ?
うーんこを指すそうですねぃ?

わしゃ うんこかいっっっ

お茶の子サイサイ

やあ みんな
ぼくは サイだよ

これは
ハクサイ

チャーリーは ごめん 臭い
亀は どんくさい
火災
盆栽
なんてくだらない
ダジャレゆーヒトは

ぶっ殺す!

ミューミューモナムール

ハァ〜イ♥
あたし. ミューミュー

あたしってば
チチデカだから
ボイ〜ン
バカっぽく見られてやなの

それにフトモモも
太いから

マタズレ して
ボリ ボリ
あー
かい
かいーのよね. やーね

[máŋki]

私は
サル

英語で ゆうと
字引く 書
モンキー

なんかモンキーあるか
ぷっ
なんちゃって
なんちゃって なんちゃ. て

あ. 今の笑うとこですよ
笑って笑って. 遠慮しないで

よっかどでこんにちわ

ふ〜ん

む〜ん

ぬあ〜りゃ

うりゃこりゃ

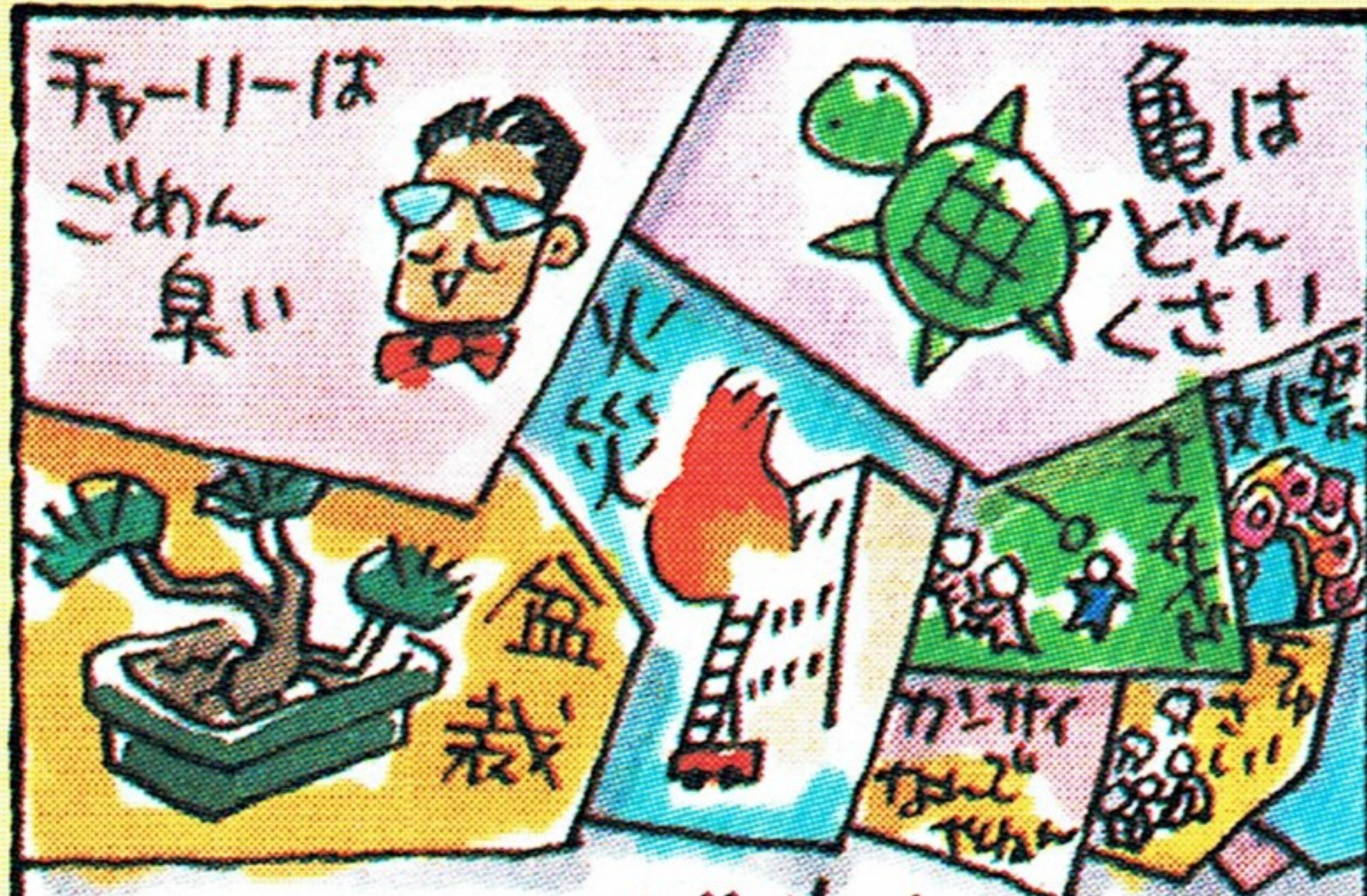
であ

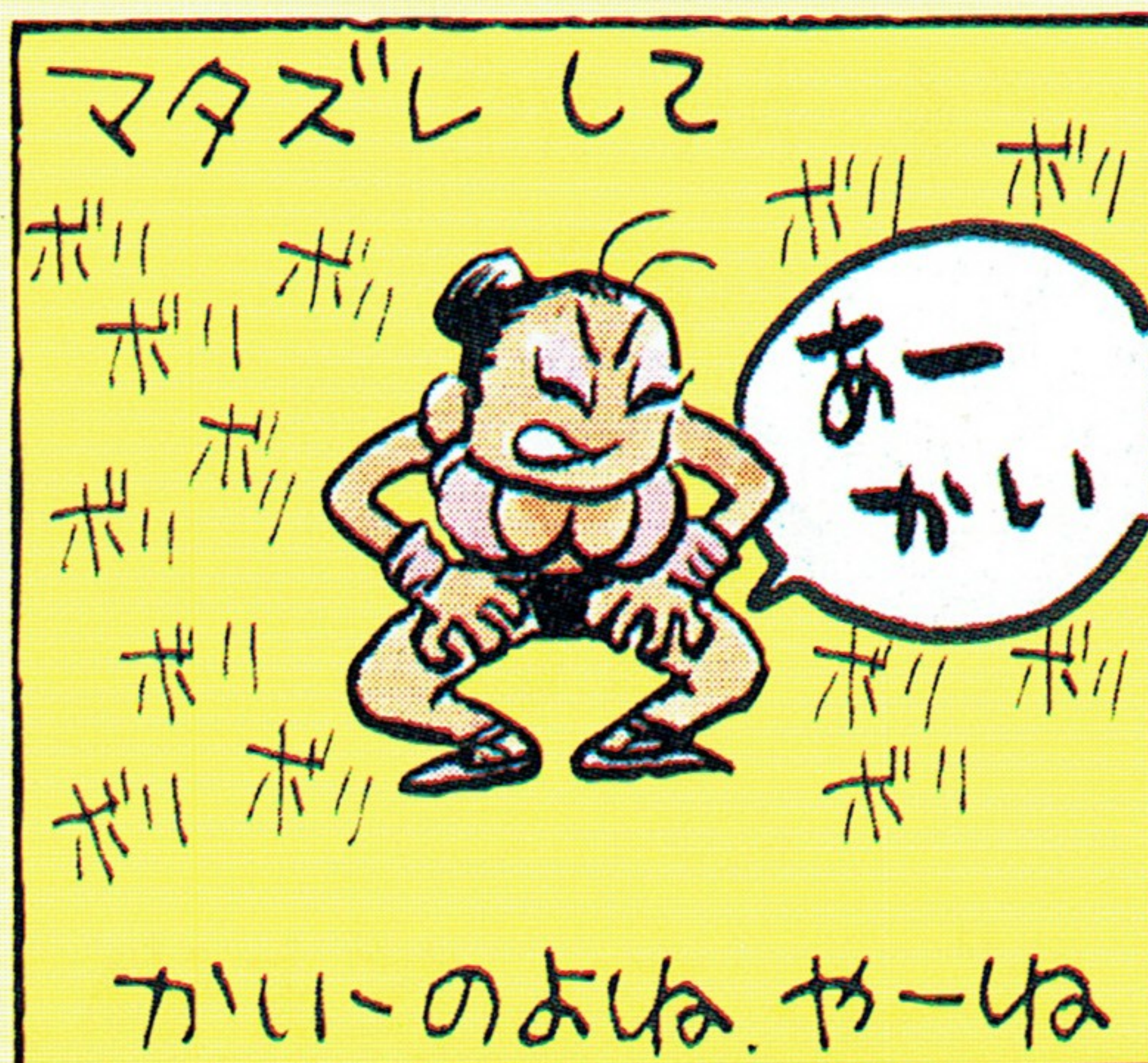
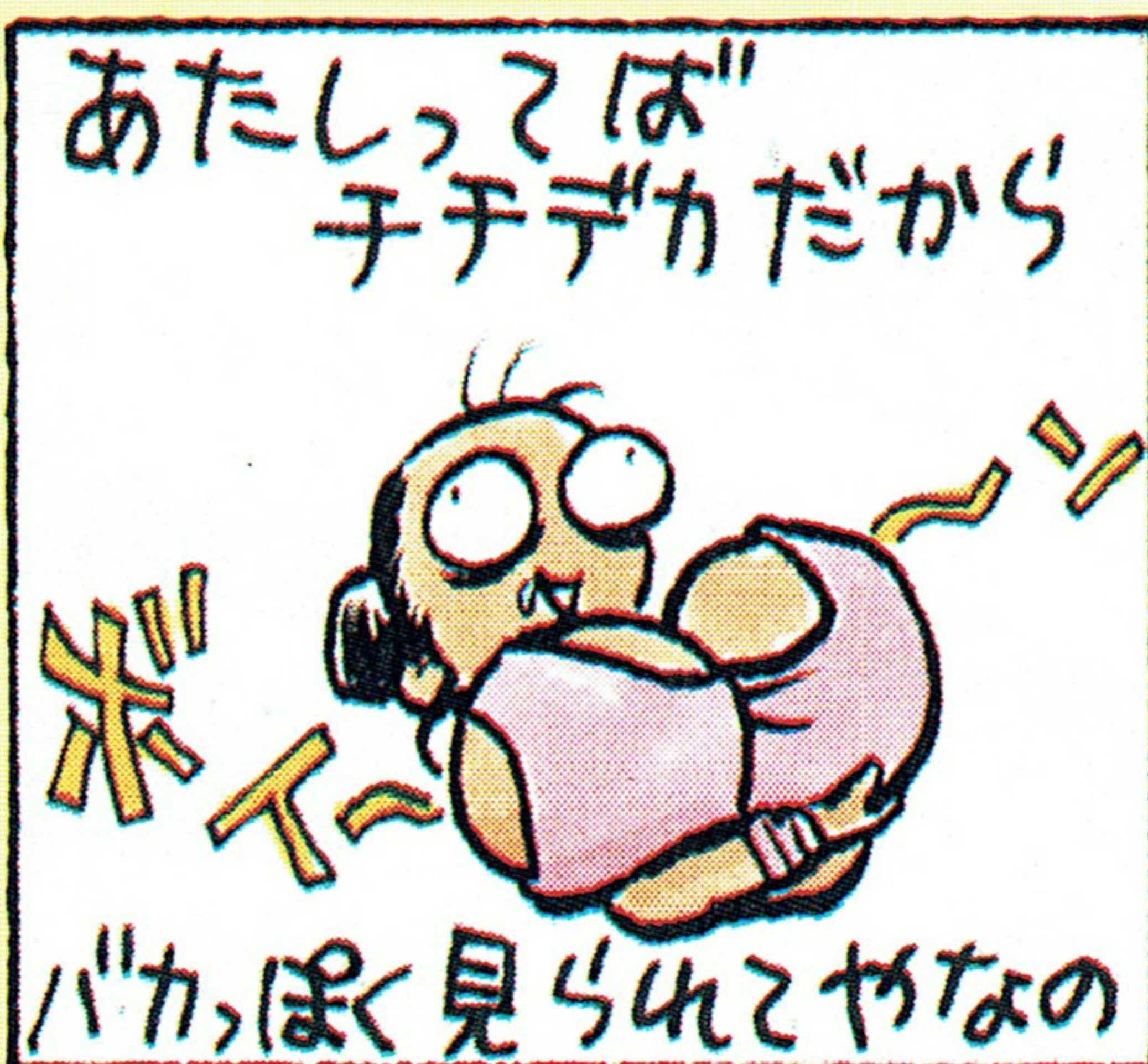
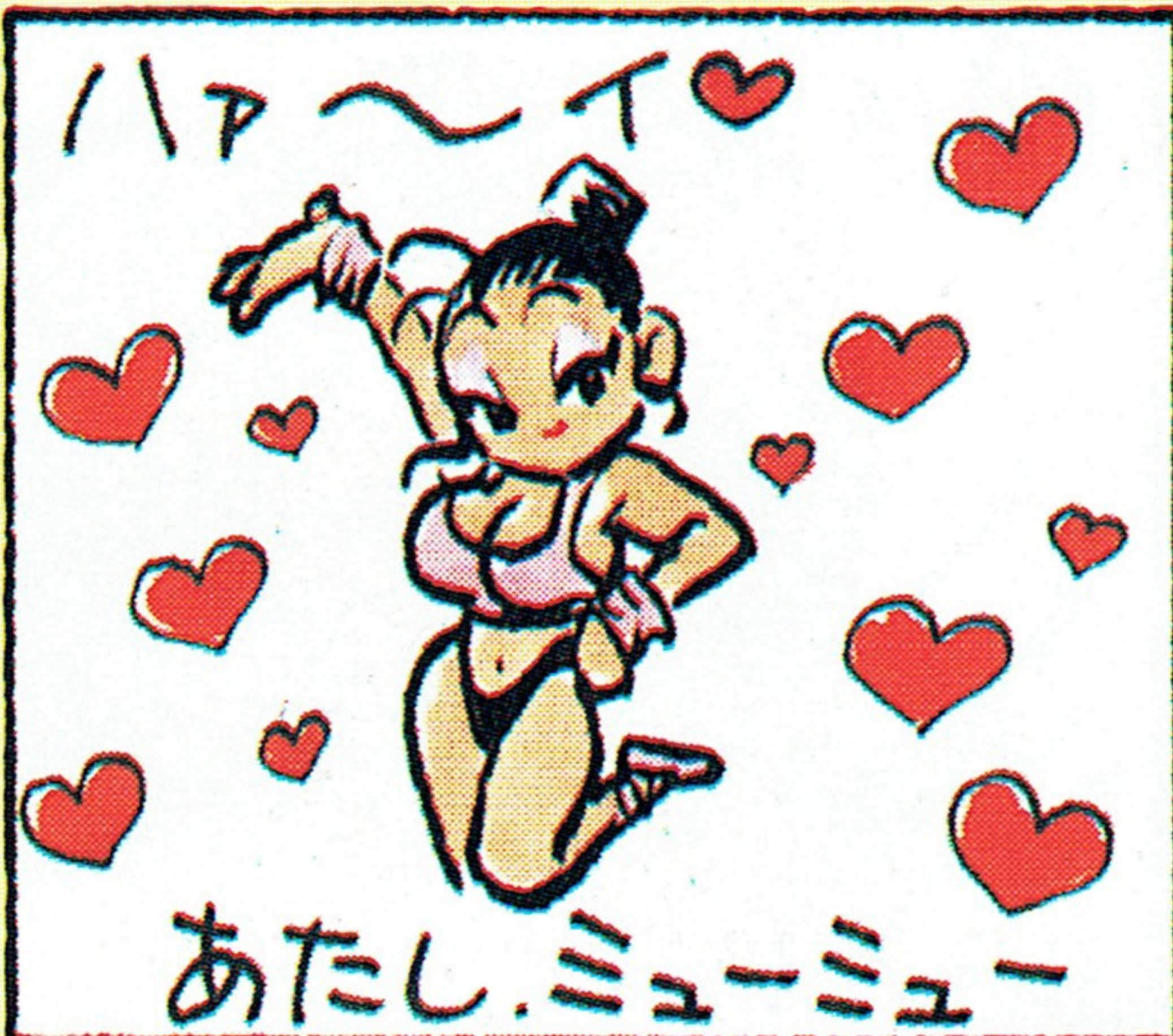
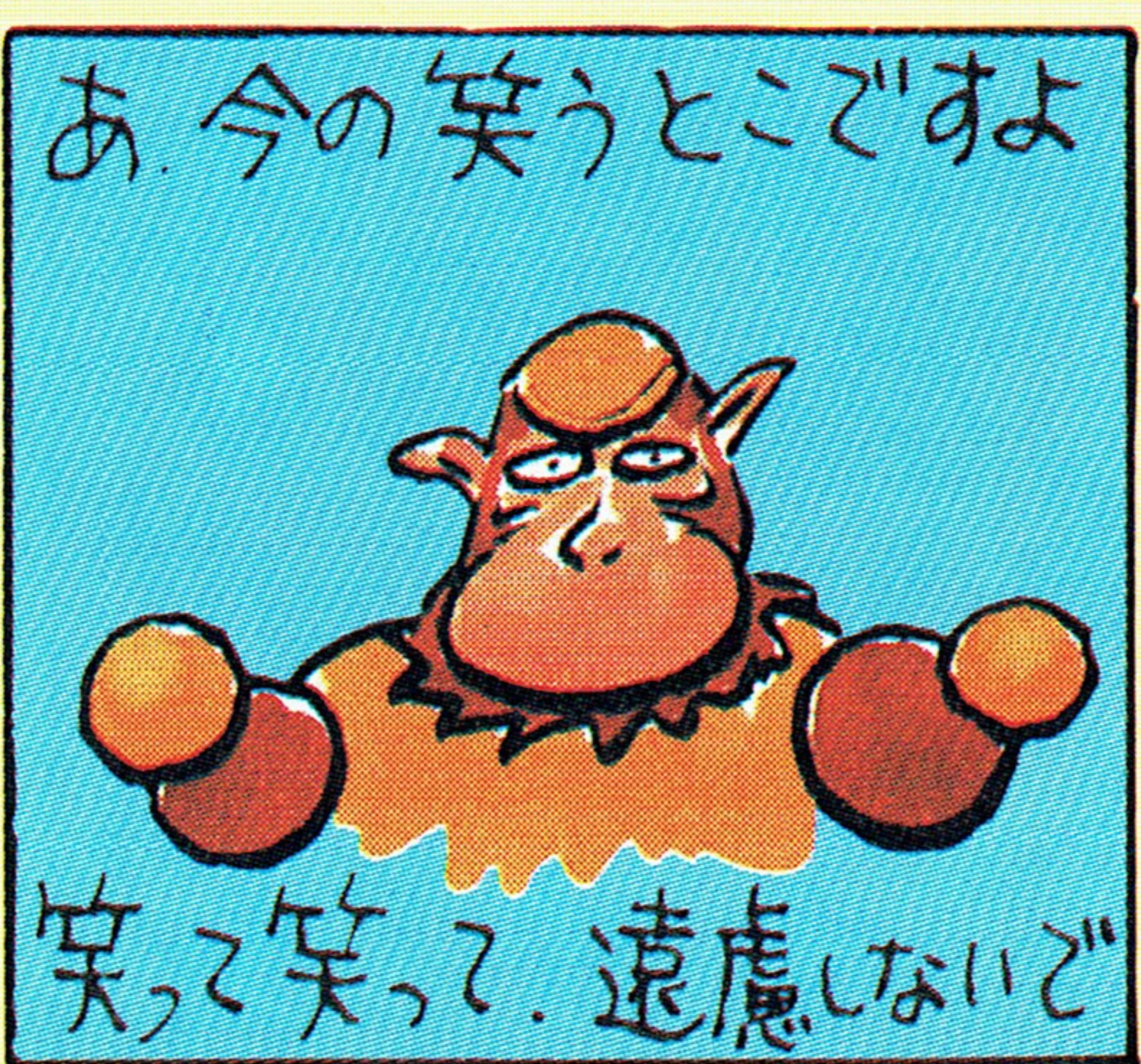
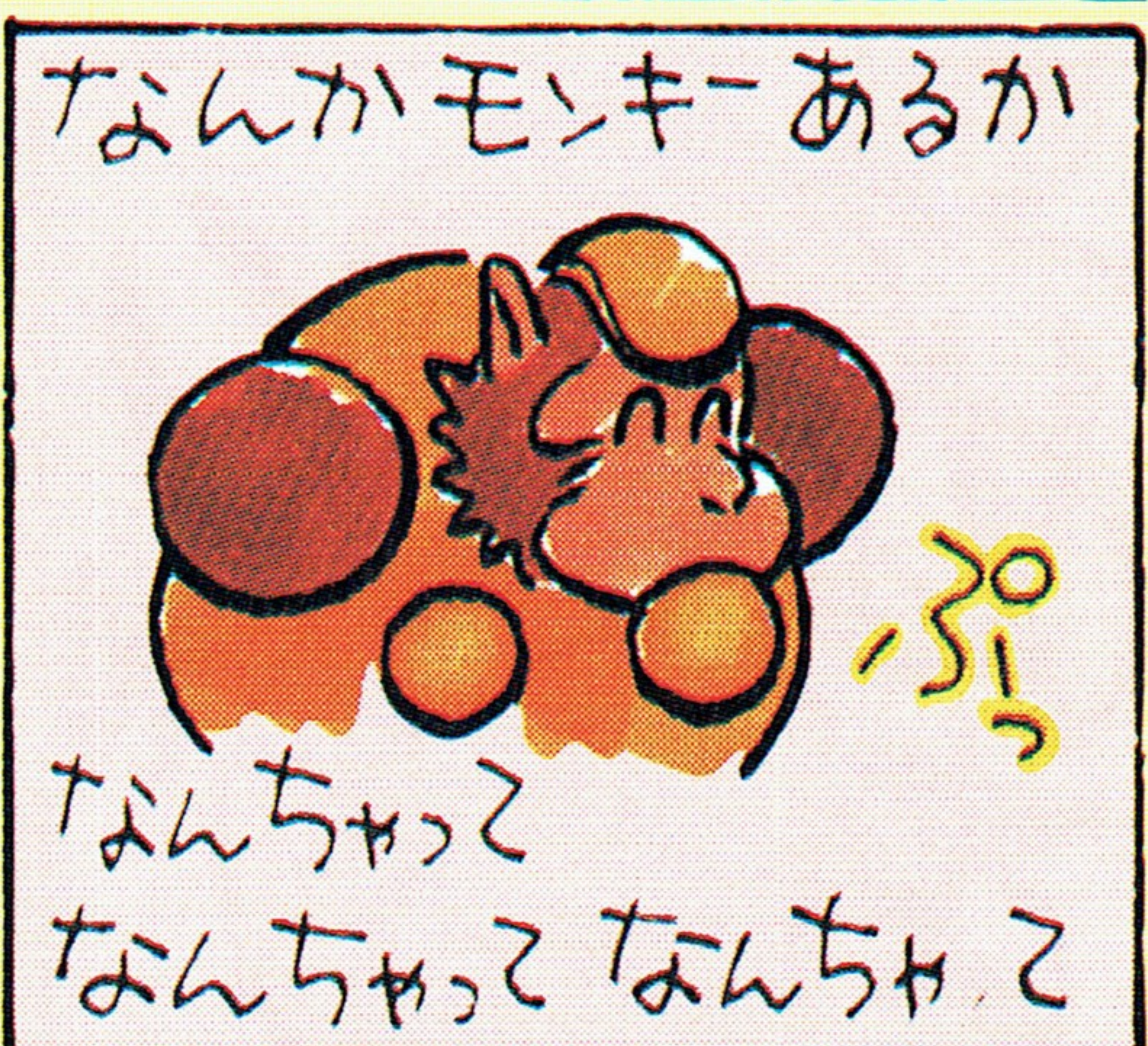
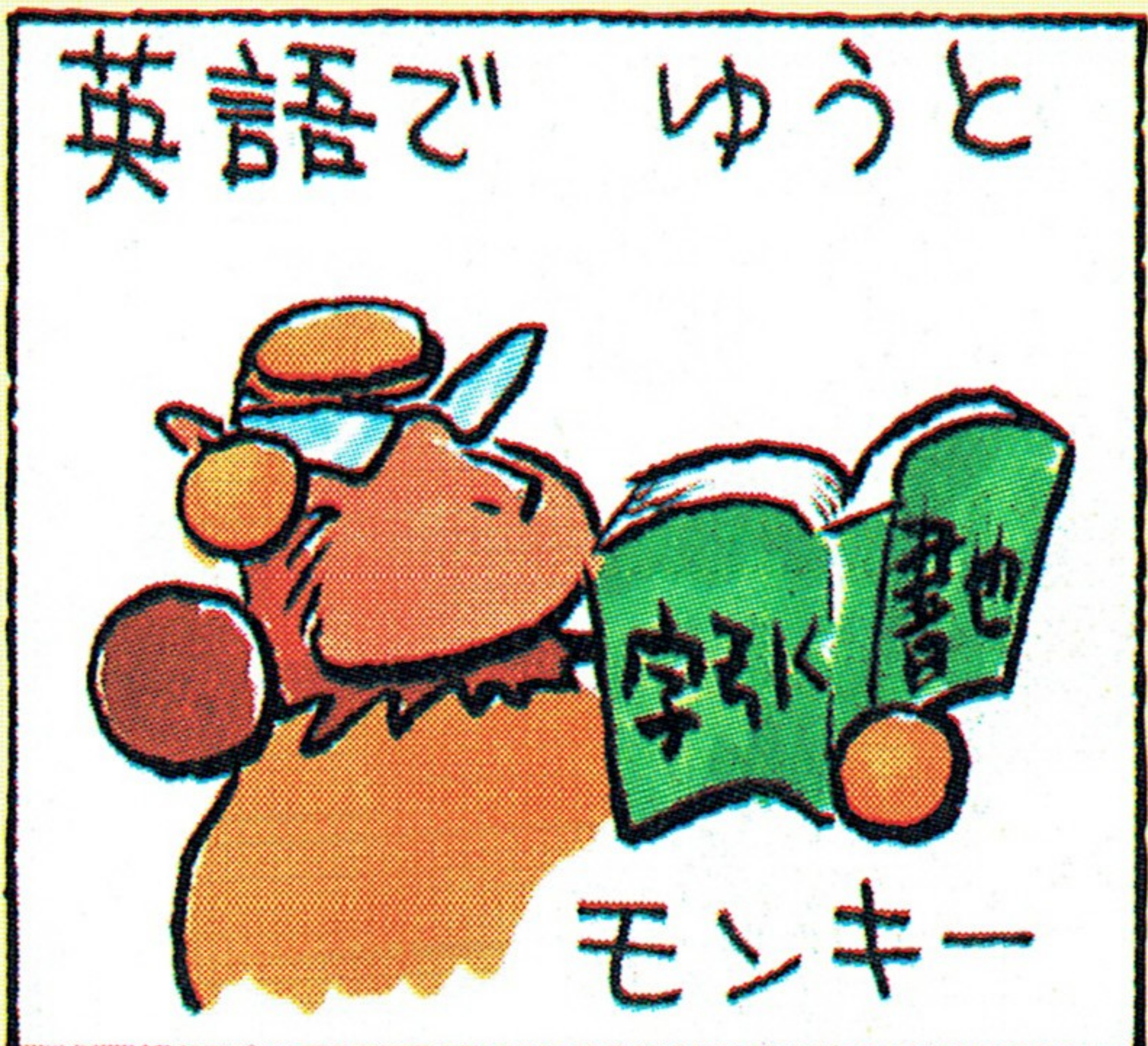
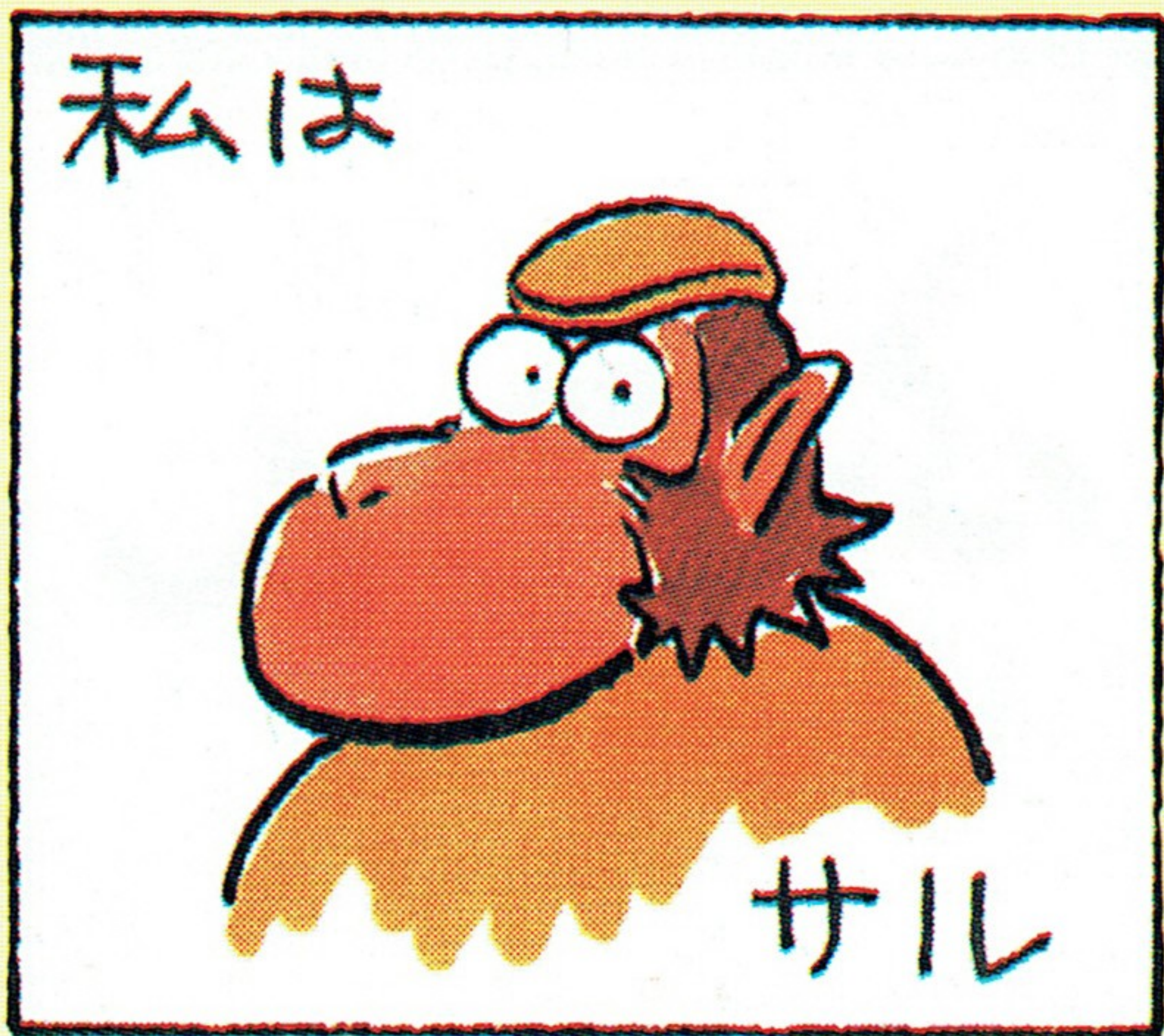
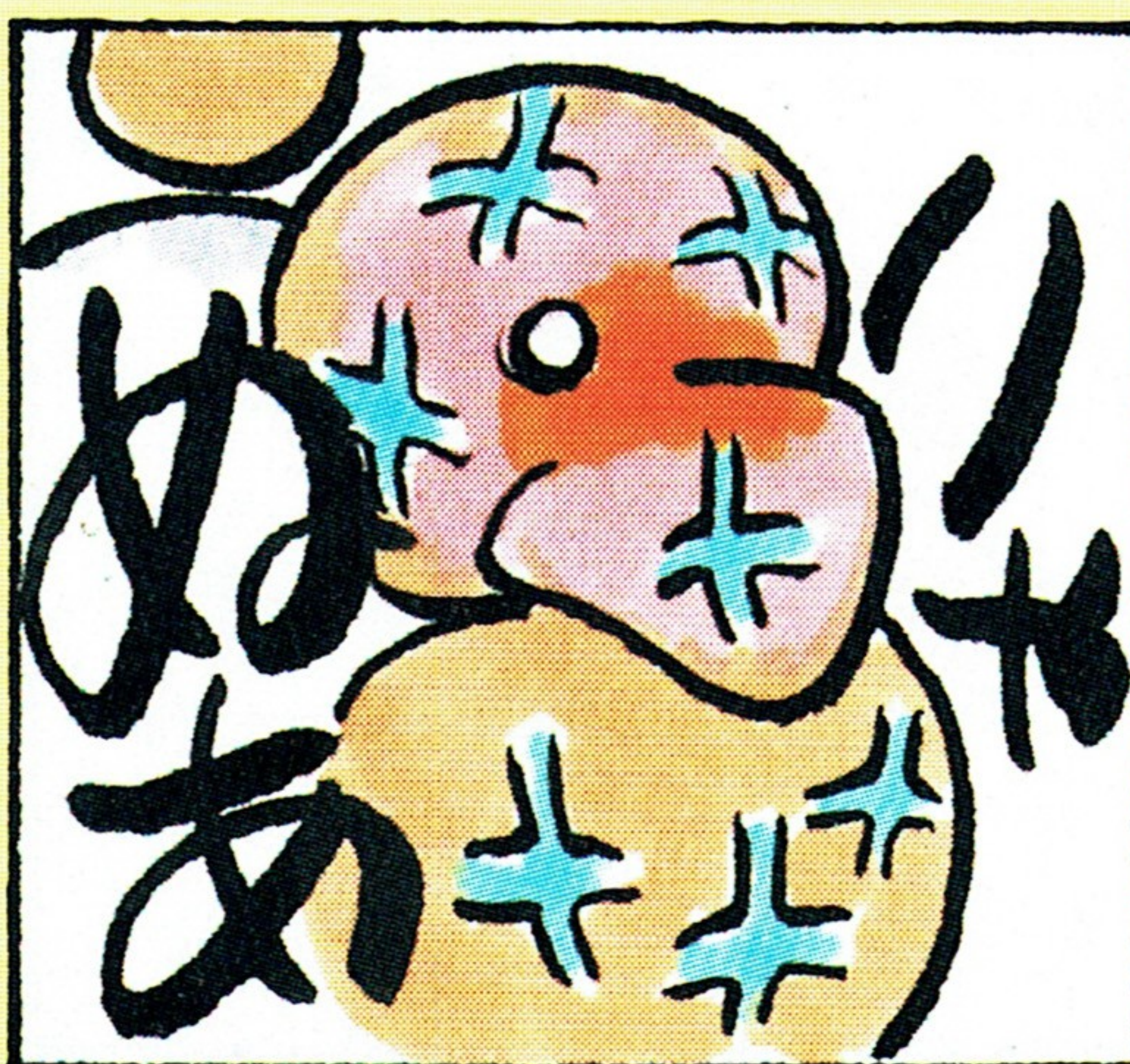
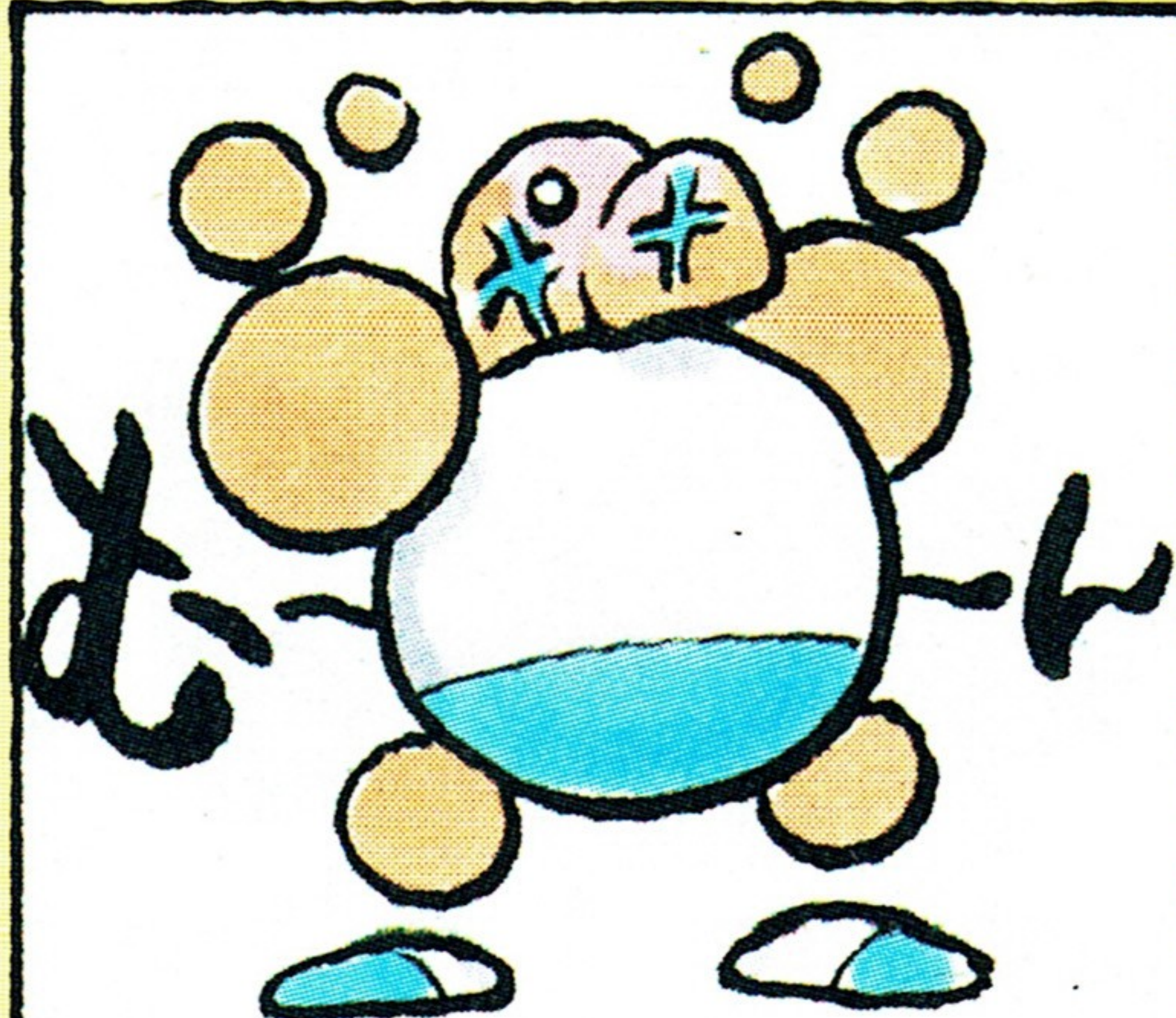
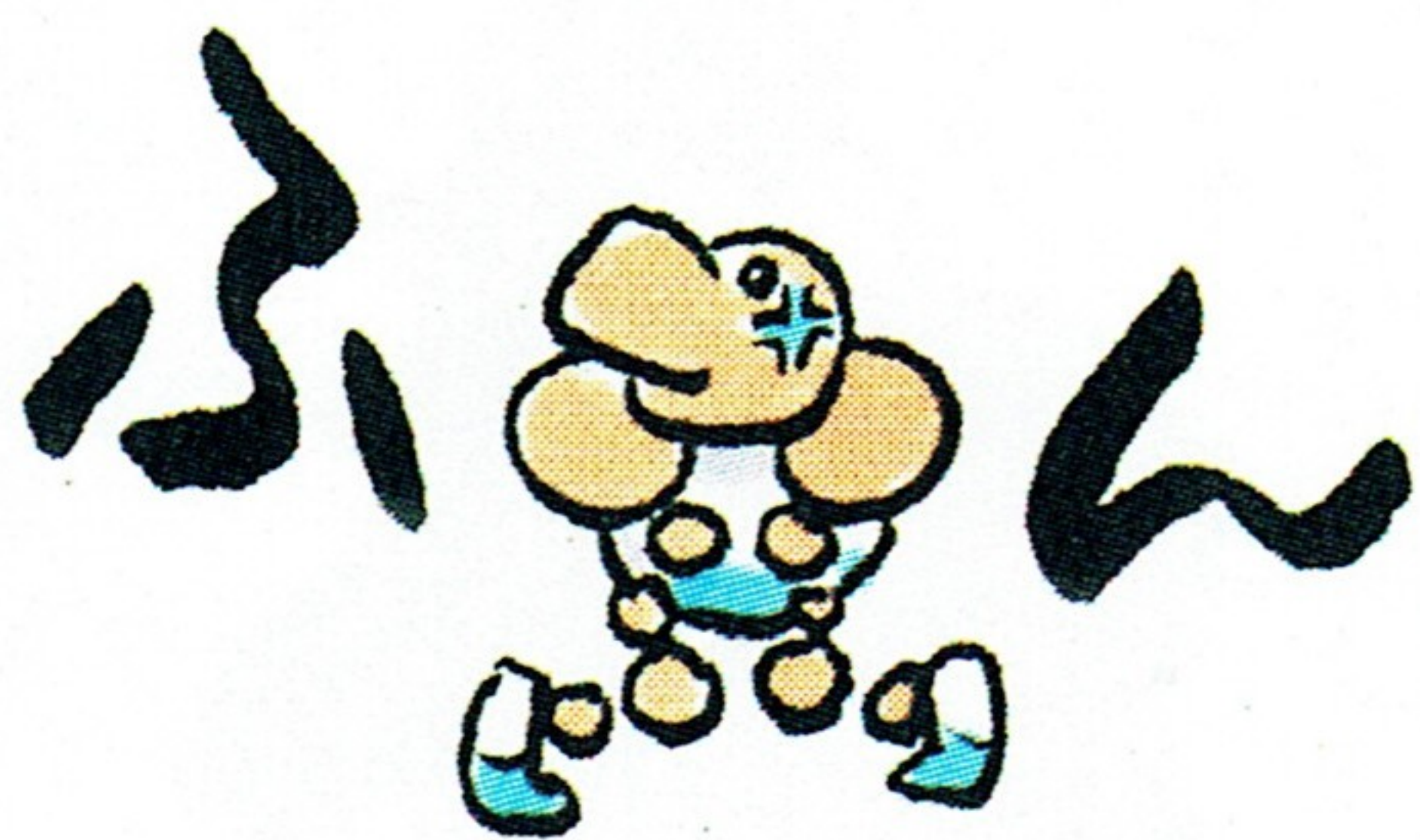
TURBO THE HERO!
ターボ・ザ・ヒーロー

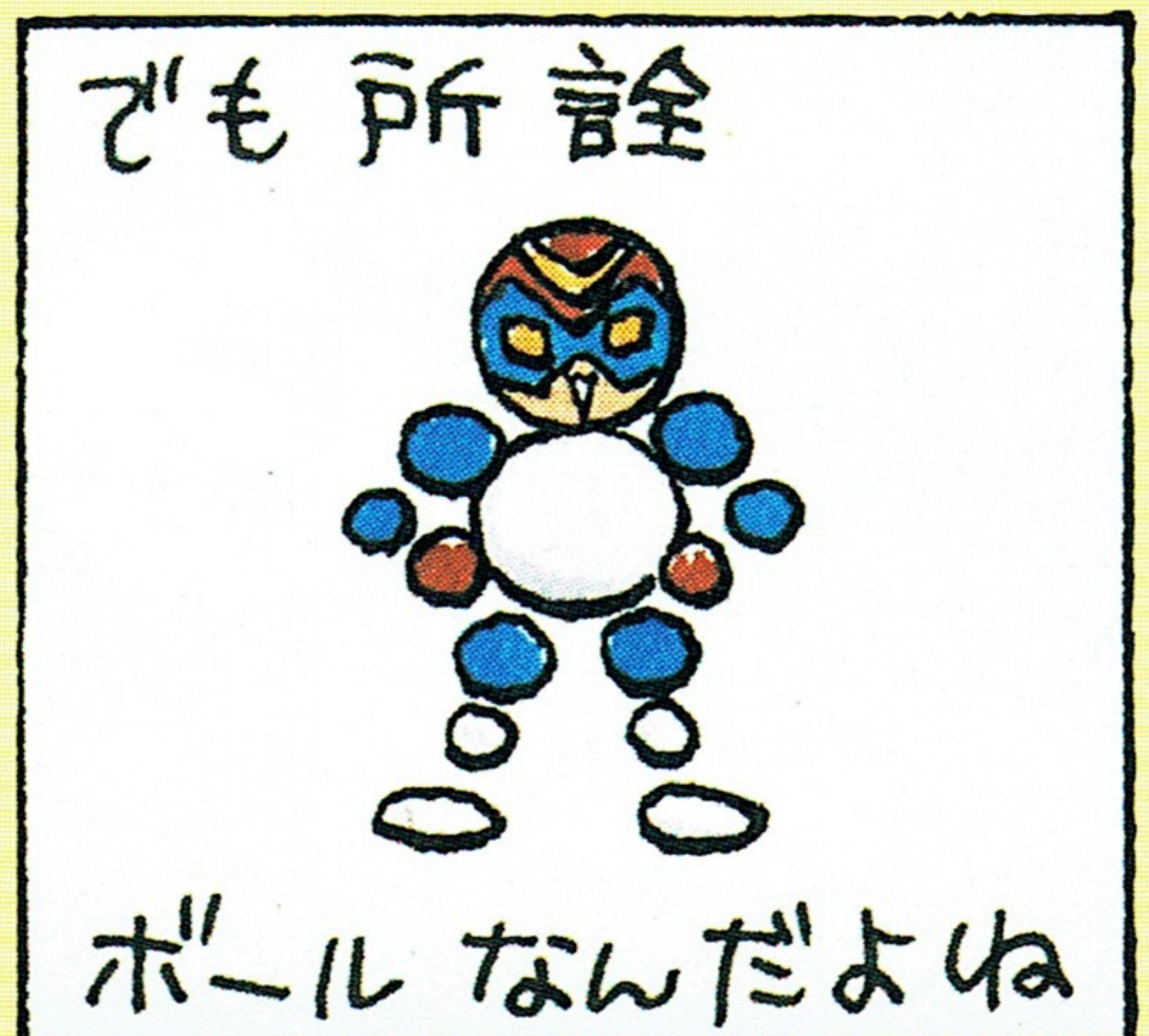
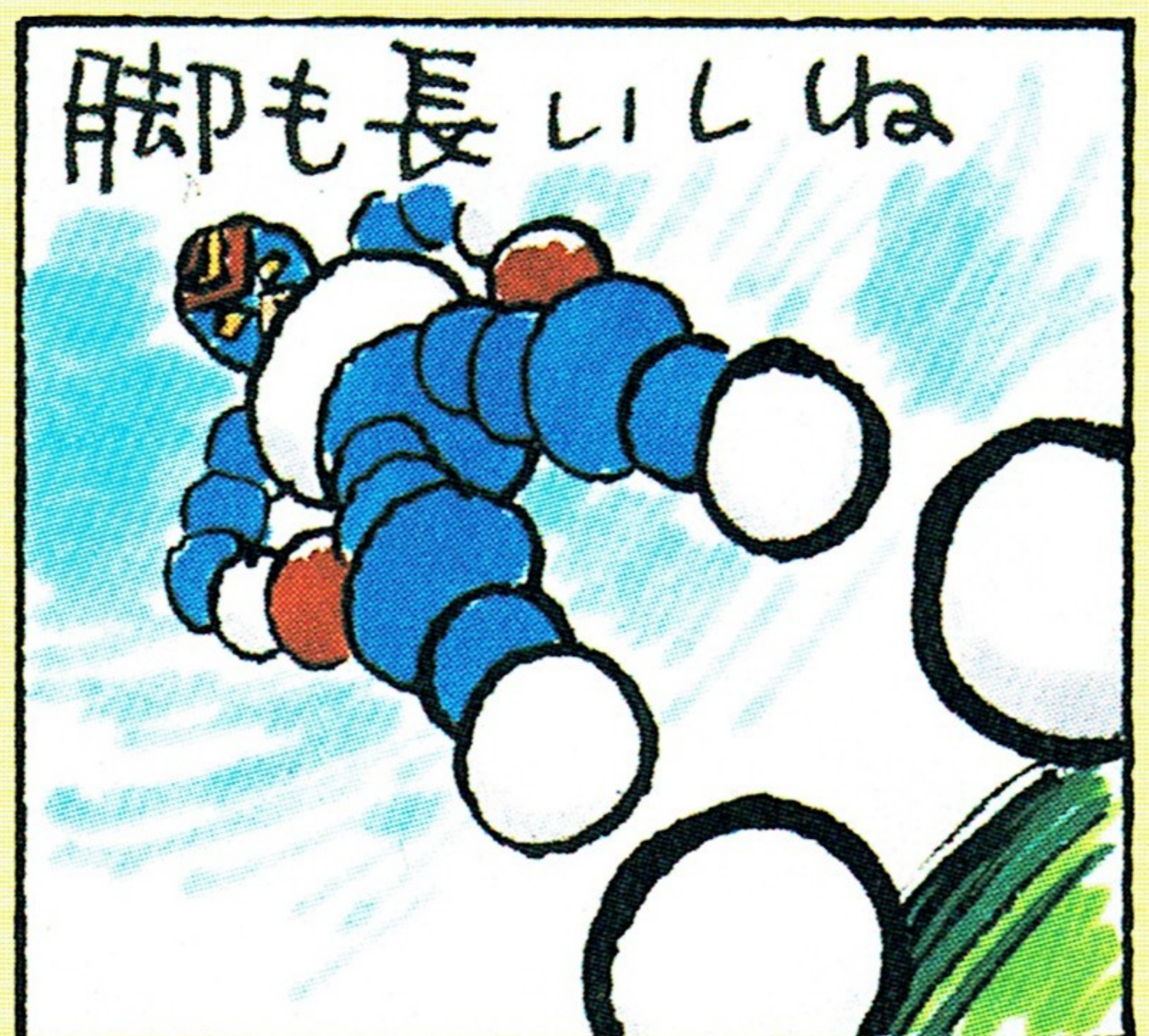
俺は
ヒーロー

アメリカの守護神

脚も長いしね

でも所詮
ボールなんだよね

こんにちわ
ブーマーです

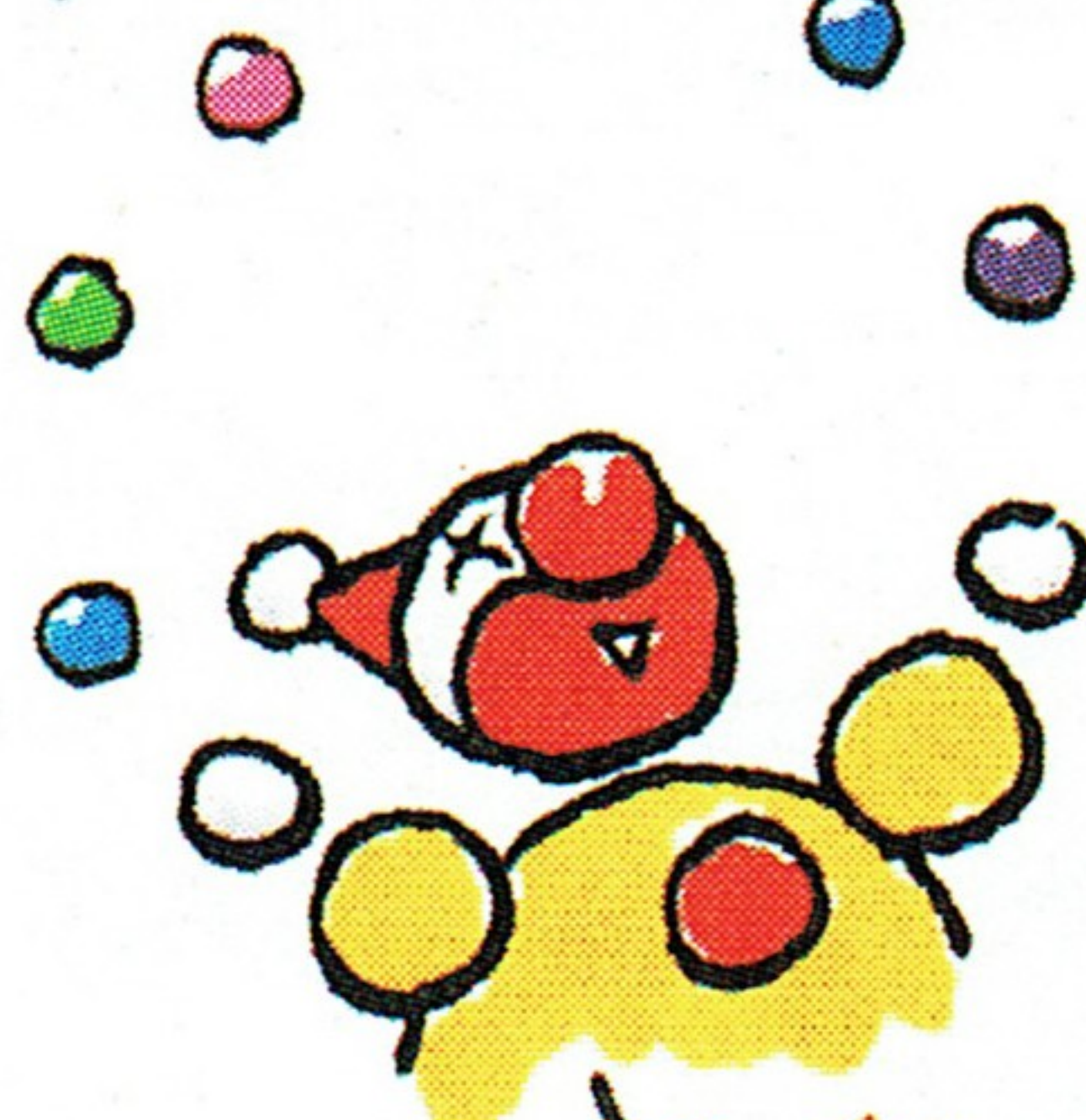
やあ ボクは
ブーマーだよ

玉のりが
とくいさ

お手玉も
とくいさ

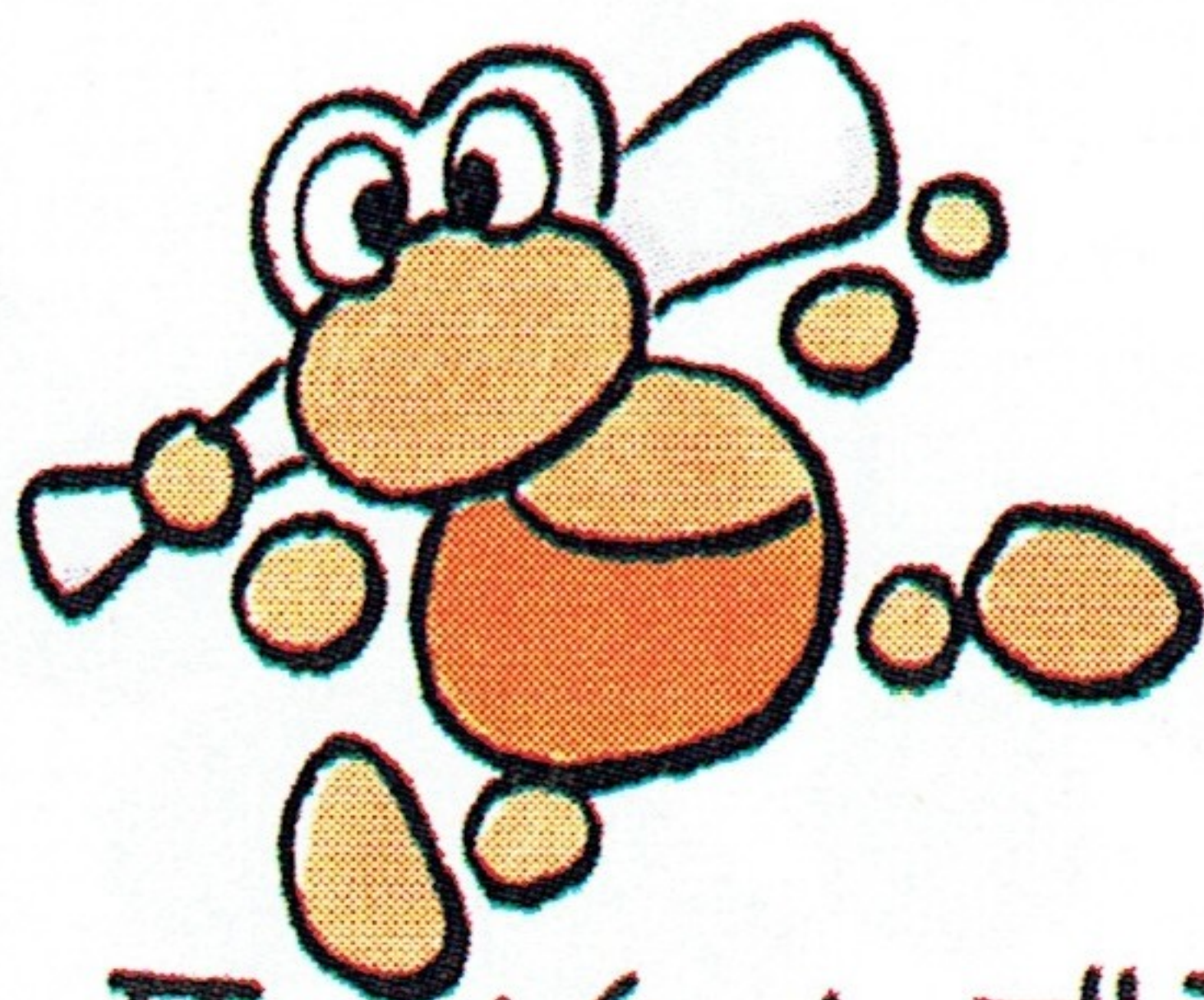
バラバラになるのも
とくいさ
パーン
…どうせ
玉だけに
玉や〜っ

It's a show time!
〜お楽しみはこれからだ〜

あちきはシチーボーイ
なので
SHOWTIME
口癖はSHOW TIME

でも他人には
おっぱい

変態!
ぶ

と聞こえているらしい
でごんす
今度確かめてみて下さい

ボカァ… ボカボカ

こんにちわ

原始人です.

シュミは. 野球と

ゴルフです

でも使う道具は

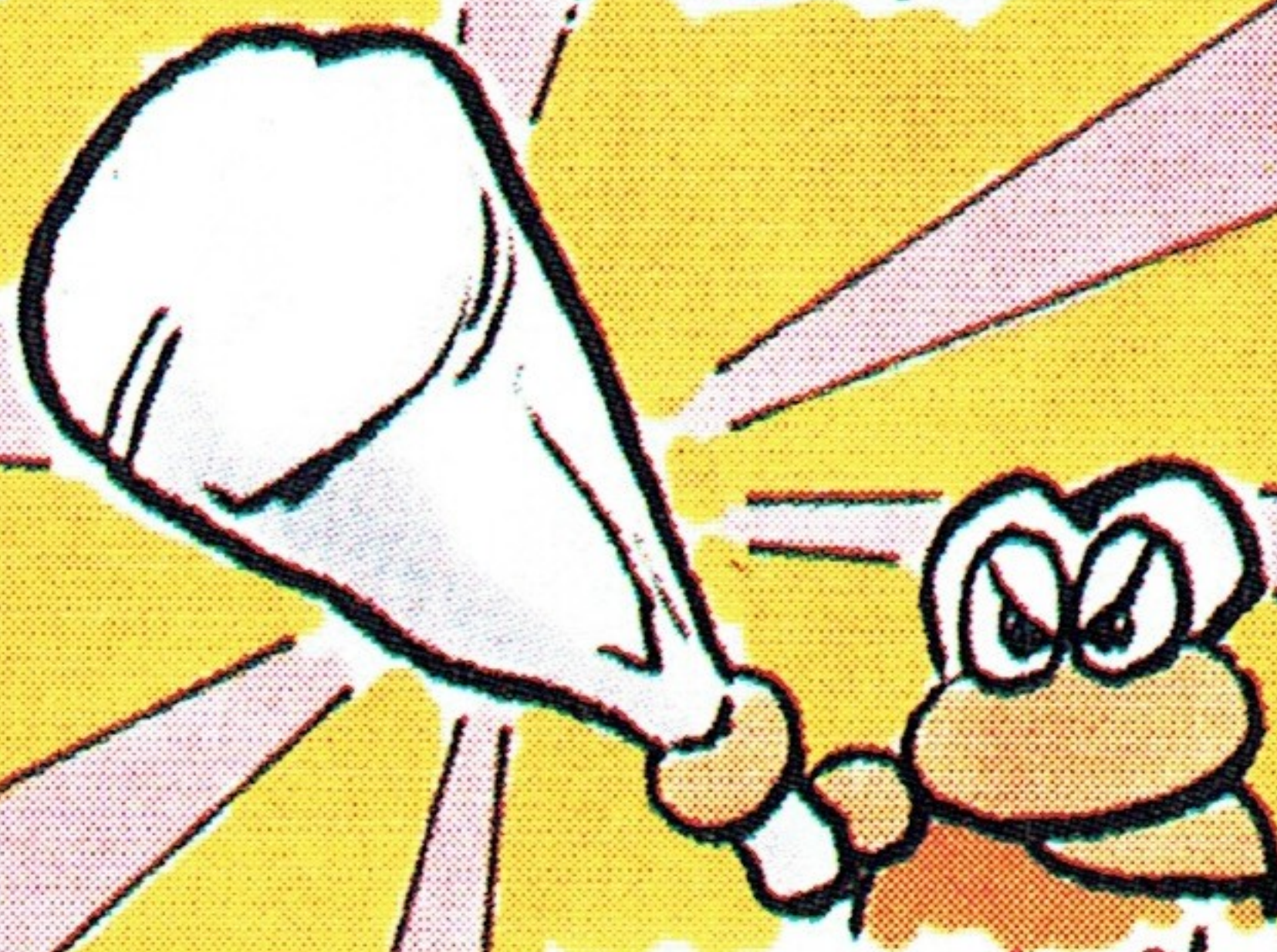
これ1本!

弘法も筆の誤りって

ゆーしね

4コマ格闘ボールズ

Ballz

4K

作画:アベ タケル

協力:
GAME ON!編集部
THEスーパーファミコン編集部
週刊ファミコン通信編集部
電撃スーパーファミコン編集部
覇王編集部
必本スーパー!編集部
ファミリーコンピュータMAGAZINE編集部
㊙スーパーファミコン編集部
(五十音順)

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

●本ゲームの内容についての電話でのお問い合せには、ゲームの性質上お答えできませんのでご了承下さい。

MEDIA RINGS CORPORATION

株式会社メディアリング　●テレホン・サービス: TEL.03-3589-6033

〒107 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650